

COMMODORE 64/128

WAY OF THE EXPLODING FIST ENGLISH

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

The Way of the Exploding Fist is a karate simulation game, and is controlled entirely from the keyboard or joystick.

Although it may take a while to become completely familiar with the various moves, you should be able to start playing almost immediately without learning any of the moves.

HOW TO PLAY WITHOUT READING ALL THE INSTRUCTIONS:

Plug your joystick into the rear port and press the fire button. This will start the game.

Moving your character: Left and right control the left/right movement of your character.

Using the keys: All kicks are controlled by pressing the fire button and pushing the joystick in the appropriate direction.

Crouching: Pressing the joystick up will allow your character to leap up, while pressing it down makes the player crouch.

Blocks: The joystick also allows you to block your opponent's move. This is obtained by backing off your character while your opponent is performing some aggressive move.

You may occasionally find that when you are naturally backing off, your character goes into a blocking stance. This is fortunate for you, as the "block" is only activated if you are in danger of getting hit by your opponent.

To release the block, move the joystick to neutral or to any position other than moving backwards.

"Holding your moves": Most of the moves in the Way of the Exploding Fist can be withdrawn shortly after beginning to execute them so that you are able to change your mind and start another move. This also means that if you do want to continue with a move you must ensure that you hold the joystick in the correct position long enough for the move to be executed.

Practising your moves: The easiest way to practice your moves is to go into 2-player mode and test all your skills. Your opponent will not make any move against you, so you should be able to get all moves perfected.

This should be enough to get you started playing The Way of the Exploding Fist. The following instructions give you more detail on the subtleties of this exciting game.

ONE-PLAYER AND TWO-PLAYER MODES:

The Way of the Exploding Fist can be played in either one-player mode or two-player mode. The white player's moves are controlled by the joystick in the rear port, while the red player's moves are controlled by the joystick in the front port.

In playing in one-player mode, you will always control the white character.

Various options can be selected before each game:

DEL: Switch between music and sound effects, or music only.

F3: Switch between 1 player and 2 player options.

F7: Switch between joystick and keyboard options.

To start a game press F1, to stop a current game press F5

If F1 is not pressed, the computer will automatically go into a demonstration mode, with the computer controlling both characters. This is indicated by the word DEMO in the top left of the screen. Pressing the fire button while the computer is in demonstration mode will have the same effect as pressing F1.

— i.e. you can start playing the game in the mode selected.

Playing one-player mode: The object is to move up through Dan levels by defeating successive opponents, each one slightly better than the previous ones.

You start at novice level, your task being to reach 10th Dan.

In each bout, the aim is to score a full two points over your opponent. The first player to obtain two full points wins the bout. In the event that neither player obtains two points within the time period specified, the judge will determine which player performed better and award the victory accordingly.

The match finishes when one of your opponents scores two full points in any one bout.

Playing two-player mode: In the situation, the match does not terminate as above, but the winner is determined by whoever scores the most after a set of four bouts.

After the time limit has been reached in each bout, the judge stops the bout and a new bout is started.

THE SCORING SYSTEM:

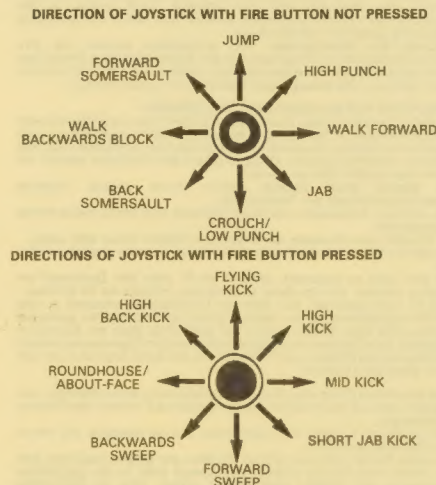
Points are scored on which action has been taken but on how well each move was executed. If your aggressive move fails to make contact, obviously no points will be awarded. If your move is perfectly executed, you will obtain one full point.

In some instances your move will strike your opponent, but the hit will not be perfect. In these instances, you will obtain a half-point. Your total is represented on the screen by the yin/yang symbols. The white player's points are shown on the left, while the red player's points are shown on the right. (A half-symbol represents a half point.)

As well as the points for each strike, you will get a score value for each move successfully executed. The score will depend on the move chosen, so that a difficult move, such as a roundhouse kick, will score more than an easy move, such as a jab kick. The score value added will be twice as much if the move was executed perfectly (i.e. a "full-point" execution) than if it was less than perfect (i.e. a "half-point" execution).

SUMMARY OF JOYSTICK POSITIONS:

The following joystick positions will result in the appropriate moves. Each move is explained in more detail further on.



USING THE KEYBOARD:

The keyboard option has been included for Commodore owners wishing to play this game without the joystick.

The following keys are used in keyboard mode:

Player 1				Player 2			
Q	W	E		P	@	*	
A	S	D		L	>	;	
Z	X	C		<			

Fire button:

Left Shift Key Right Shift Key

The operation of these keys is identical to the joystick controls. To switch between joystick and keyboard mode, press the F7 key whilst in demonstration mode.

DETAILS ON THE VARIOUS KICKS:

As mentioned above, all kicks are controlled by pressing the fire button, and pushing the joystick in the appropriate direction.

The following instructions assume that the character is facing right. You will find that the descriptions refer to "left" and "right". When your character faces the other way, all controls are mirrored — in other words, if you need to press right to get the midkick when facing right, then when you are facing left, you need to press the joystick to the left to obtain the midkick.

The same applies to the punches and somersaults described in the following sections.

Eight kicks are available to you — one each for the eight positions of the joystick:

Flying kick: This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick up. This is an extremely powerful kick, and can be successful against a standing opponent who is not blocking against the move. Other ways to block this kick are to crouch, or if you are fast enough to respond with a counter flying kick.

High kick: Press fire button and press joystick in the diagonal upper right direction.

Mid kick: Press fire button and press joystick right.

Short jab kick: This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick in the diagonal lower right direction. The main benefit of this kick is that it is very fast to execute and can be used in closer combat.

Sweep (f'ward): Press fire button and joystick down. This low sweep places your character in a crouching position, then sweeps forward. This can be effective against many aggressive actions, as it combines offence with defence.

Sweep (b'ward): Press fire button and press joystick in a lower left diagonal direction. This move is identical to the forward sweep, but the effect is to sweep behind you. This can therefore be used if your opponent is behind you.

Roundhouse: Press fire button and joystick left. This move is the traditional roundhouse kick of karate, but also has the advantage that it allows you to turn about face. This kick has two distinct operations: in the first instance (by keeping the fire button pressed throughout the kick) you execute the full roundhouse kick. The second mode of operation is a fast about-face. This is achieved by starting the roundhouse kick as described above, but releasing the fire button before the kick is completed.

You will find the full roundhouse kick is a time-consuming manoeuvre, it can be especially effective in many situations. Note also that as the roundhouse kick moves you out of the direct line of your opponent's attack, some of your opponent's aggressive moves may not be effective against you while you are performing this action.

High back kick: Press fire button and press joystick in an upper left diagonal position. This move is the reverse of the forward high kick and enable you to attack opponents that may have slipped past you.

You can of course also turn to attack opponents that are behind you (see notes of roundhouse kick above).

PUNCHES

As well as kicks, the Way of the Exploding Fist requires devotees to be adept at such things as fighting, using punches. Three punches are available from joystick control. Note that the fire button should not be pressed to execute punches.

High punch: This is obtained by pressing the joystick in the upper right diagonal direction. (Do not press the fire button). This is effective against an opponent that is reasonably close to you.

Jab Punch: This is obtained by pressing the joystick in the lower right diagonal direction. (Do not press the fire button). This is the fastest action you can take, and is extremely effective in very close fighting. At times your opponent may use this move, and because it is such a fast jab, you may not even be aware of what hit you!

Low Punch: This is obtained by going into the crouch position first, then pressing your joystick to the right. Because of the variety of moves that can be accomplished from the crouching position, the low punch can often be a surprise move.

SOMERSAULTS:

Somersaults are a very fast way to move out of the reach of your opponent. There are two somersaults — one forward and one backward. Note that if you get too close to the edge of the screen in either direction, your somersaults may not be as effective.

Forward somersault: This is obtained by pressing the joystick in the upper left diagonal direction. (Do not press the fire button.)

Backward somersault: This is obtained by pressing the joystick in the lower left diagonal direction. (Do not press the fire button.)

ADVANCED PLAYERS' TIPS:

Blocks: Note that blocks are not the perfect answer to aggressive moves from your opponent. There are two blocks the computer can choose from, a high block and a low block, depending on the action that is being taken by your opponent.

Holding the joystick in block mode means that you will be holding the block, and it is possible for your opponent to start a different move that is not countered by your current block.

Note also that the two low sweeps cannot be blocked. If you are within striking range of the sweeps, the only appropriate actions are a jump (joystick up) or one of the somersaults.

Crouch: The crouch is a move that can be "held" by keeping the joystick held down. This allows you to execute either a low punch, or one of two sweep actions. If one of the two sweeps is selected from a crouching position, the time taken for this action is greatly reduced, and the move is therefore much more effective.

Gregg Barnett — Game design and programming

Greg Holland — Graphics

Neil Brennan — Music

Bruce Bayley & David Johnston — Additional Programming

Beam Software 1985

Cover illustration David Rowe

Cassette duplication by Ablex Audio Video

Production by Cosprint Limited

Published by Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW10 6TF, United Kingdom.

70 Park Street, South Melbourne 3205, Australia.

"Enjoy these other great Commodore 64 titles from Melbourne House"

CATLE OF TERROR

"One of Melbourne House's best releases ever" — P.C.W.

THE HOBBIT

"An most impressive package" — Daily Express

HAMPSTEAD

"Computer Game of the Year" — The Listener

CLASSIC ADVENTURE

"Definitely one of your collection" — Your Computer

SHERLOCK

"An intriguing and absorbing game" — C & VG

MORDON'S QUEST

"Brilliant new follow-up to Classic Adventure"

FRANÇAIS

Le "Way of the Exploding Fist", par Gregg Barnett

Le "Way of the Exploding Fist" est aussi proche d'un vrai combat qu'il est possible de l'être.

Devenez un maître de cet art mystérieux et ancien, progressez du niveau des novices au 10^e Dan et entraînez votre force votre discipline.

Vous pouvez commander votre personnage soit par l'intermédiaire d'un clavier Dix-huit différentes manœuvres sont possibles, y compris les blocages, les coups de pied au bond, les coups de pied balayants, les mouvements de giration et même les pirouettes.

Mesurez-vous contre l'ordinateur en affrontant des adversaires de plus en plus habiles ou massez-vous à un ami.

Le "Way of the Exploding Fist" possède tout cela une action de compétition prenante, une animation graphique étonnante (plus de 700 sprites) et un accompagnement "son" proche de la réalité.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST ("L'explosion du poing")

Le "Way of the Exploding Fist" est un jeu de simulation de karaté et se commande entièrement à partir du clavier ou d'un manche à balai.

Bien qu'il soit possible qu'il faille un certain temps pour se familiariser parfaitement avec tous les mouvements possibles vous devez pouvoir commencer à jouer presque immédiatement sans avoir appris des mouvements.

COMMENT JOUER SANS LIRE TOUTES LES INSTRUCTIONS

Raccordez votre manche à balai au port arrière sur le bouton de déclenchement de tir. Ceci mettra le jeu en route.

Pour déplacer votre personnage: Les positions à gauche et à droite commandent les mouvements à gauche et à droite de votre personnage.

Utilisations des coups de pied: Tous les coups de pied sont commandés en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à

balai dans la direction appropriée.

Mouvement d'accroupissement: Le déplacement du manche à balai vers le haut permettra à votre personnage de se relever, alors que le mouvement vers le bas le fera s'accroupir.

Blocage: Le manche à balai vous permet également de bloquer les mouvements de votre adversaire. Cette action s'obtient en faisant reculer votre personnage alors que votre adversaire exécute un mouvement d'attaque. Il peut arriver que, lorsque vous êtes en train de reculer naturellement votre personnage se mette en position de blocage. C'est une bonne chose pour vous étant donné que le "blocage" n'est mis en action que si vous êtes en danger d'être frappé par votre adversaire.

Pour le déplacement de la position de "blocage", déplacer le manche à balai au point mort ou à tout autre position que le mouvement en arrière.

"Mouvements retenus": La plupart des mouvements dans le "Way of the Exploding Fist" peuvent être décommandés pendant un court temps après leur début d'exécution, ce qui vous permet de changer d'avis et de commencer un autre mouvement. S'exécutez vous devez vous assurer que vous maintenez le manche à balai dans la position correcte pendant un instant suffisamment long pour que le mouvement s'exécute.

Pour s'entraîner aux mouvements: La façon la plus facile de s'entraîner aux mouvements est de se mettre en mode "2 joueurs" et de faire l'essai de toutes vos possibilités. Votre adversaire ne faisant aucun geste contre vous, il doit vous être possible d'exécuter tous les mouvements à la perfection.

Ceci doit suffire pour commencer à jouer au "Way of the Exploding Fist" Les instructions qui suivent expliquent en plus grand détail les subtilités de ce jeu vraiment excitant

MODES "UN JOUEUR" ET "DEUX JOUEURS"

Le "Way of Exploding Fist" peut se jouer en mode "un joueur" ou "deux joueurs". Les mouvements du joueur blanc sont commandés par le manche à balai raccordé au port arrière, alors que les mouvements du joueur rouge sont commandés par le manche à balai raccordé au port avant.

Si vous jouez en mode "un joueur", c'est toujours le joueur blanc que vous commandez. Différents options peuvent être sélectionnées avant chaque partie: DEL: Commutation effet sonore "Marche" our "Arrêt". (La musique est toujours en marche.)

F3: Commutation entre options Mode "1 Joueur" et mode "deux joueurs"

F7: Commutation entre commande "manche à balai" et commande "clavier".

Pour recommencer une partie, appuyez sur F1 ou sur le bouton de tir du manche à balai. Pour interrompre une partie en cours, appuyez sur F5.

Si l'on n'a pas appuyé sur F1, l'ordinateur se mettra automatiquement en mode "démonstration", l'ordinateur commandant les deux personnages. Ceci est indiqué par la mention "DEMO" en haut et à gauche de l'écran. Si l'on appuie sur le bouton de déclenchement de tir alors que l'ordinateur est en mode "démonstration", l'effet sera le même qu'en appuyant sur F1, c'est-à-dire que vous pouvez commencer à jouer dans le mode qui se trouve sélectionné.

Jeu en mode "un joueur": L'objectif est de progresser en niveau de Dan en surmontant des adversaires successifs dont chacun se trouve meilleur que le précédent. Si l'on commence au niveau novice l'objectif est d'arriver au 10^e Dan.

Dans chacun des combats, le but est de marquer deux points entiers contre votre adversaire. Le premier joueur qui obtient deux points gagne le combat. Dans le cas où aucun des joueurs n'obtient deux points au cours de la période spécifiée, le juge arbitre détermine quel joueur s'est montré le meilleur et accordera la victoire en conséquence.

Le match se termine lorsque votre adversaire dans n'importe lequel des combats aura marqué deux points.

Jeu en mode "deux joueurs": Dans cette situation, le match ne se termine pas comme ci-dessus, mais le vainqueur est celui qui aura marqué le plus de points après une série de quatre combats. Lorsque la limite de temps se trouve atteinte pour chaque combat le juge-arbitre arrête le combat et un nouveau combat commence.

LE SYSTEME DE MARQUES

Les points ne se marquent pas en fonction de l'action entreprise mais en fonction de la qualité d'exécution de chaque action. Si votre action agressive n'aboutit pas au contact, évidemment aucun point ne sera accordé. Si votre action est exécutée à la perfection vous obtiendrez un point entier.

Dans certains cas votre mouvement frappera votre adversaire mais le coup ne sera pas parfait. Dans ces cas-la vous n'obtiendrez qu'un demi-point.

Vous avez total de points à instant donné est représenté à l'écran par des symboles yin/yang. Les points du joueur blanc sont affichés à gauche, alors que les points du joueur rouge sont affichés à droite. (Un demi-joint représente un demi-point.)

Outre les points obtenus pour chaque coup porte vous marquez pour chaque mouvement exécuté avec succès. La marque dépendra des mouvements choisis. Ainsi un mouvement difficile tel qu'un coup de pied balayant marquera plus qu'un mouvement facile tel qu'un coup de pied droit. La valeur de marque accordée sera si le mouvement est exécuté à la perfection (exécution point entier) double que dans le cas où le mouvement n'atteint pas la perfection (c'est-à-dire exécution demi point).

RESUME DES POSITIONS DE MANCHE A BALAI

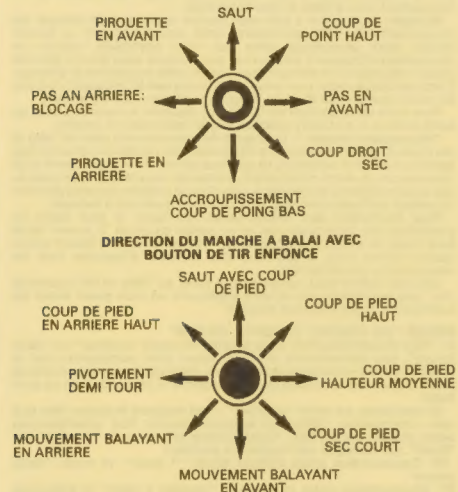
Les positions de manche à balai indiquées ci-dessous commanderont les mouvements appropriés. Chaque mouvement est expliqué plus en détail ci-après.

UTILISATION DU CLAVIER

L'option clavier a été incorporée pour les utilisateurs de Commodore désirant jouer à ce jeu sans manche à balai. Les touches suivantes sont utilisées en mode "Clavier":

Jouer 1	Q	W	E
	A	S	D
	Z	X	C
Jouer 2	P	@	*
	L	;	;

MANCHE A BALAI SANS ENFONCEMENT DU BOUTON DE TIR



Bouton de tir: Touche Shift gauche Touche shift droite.
L'utilisation de ces touches est identique aux commandes exercées sur le manche à balai. Pour passer du mode "Manche à balai" au mode "Clavier", appuyer sur le touch F7, alors que l'ordinateur est en mode.

DETAILS DES DIFFERENTS COUPS DE PIED

Comme il a été dit plus haut tous les coups de pied se commandent en appuyant sur le bouton de tir en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée. Les instructions qui suivent supposent que le personnage fait face vers la droite. Vous verrez que les descriptions se réfèrent à gauche et droite. Lorsque votre personnage fait face dans l'autre direction toutes les commandes se trouvent symétriquement réfléchies, c'est-à-dire que si vous poussez vers la droite pour obtenir le coup de pied de hauteur moyenne lorsque vous faites face à droite, à l'inverse lorsque vous faites face à gauche il faudra déplacer le manche à balai vers la gauche pour obtenir le même coup de pied moyen.

Ce principe s'applique pour les coups de poing et les pirouettes décrits dans les sections qui suivent.

Huit coups de pied vous sont possibles, correspondant à chacune des huit positions du manche à balai.

Coup de pied au bond: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai vers la gauche. C'est un coup de pied extrêmement puissant et peut agir avec succès contre un adversaire debout ne se trouvant pas en position de blocage contre ce mouvement. On peut également bloquer ce mouvement en s'accroupissant ou à la condition d'agir suffisamment rapidement au moyen d'un coup de pied au bond de réponse.

Coup de pied haut: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai dans la position diagonale en haut vers la droite.

Coup de pied moyen: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la droite.

Coup de pied sec court: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en bas vers la droite. L'avantage principal de ce coup de pied est qu'il est très rapide à exécuter et peut être utilisé en combat rapproché.

Balaye (en avant): Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la bas. Ce balayeage bas met votre personnage en position accroupie puis efficace un balayeage en avant. Ceci peut être efficace contre de nombreuses actions d'attaque et combine un mouvement offensif avec la défense.

Balaye (en arrière): Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai en position diagonale en bas vers la gauche. Ce mouvement est identique au balayeage en avant mais l'effet est de balayer derrière vous. Ceci peut par conséquent être utilisé si votre adversaire se trouve derrière vous.

Balaye pivotant: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la gauche. Ce mouvement est le coup de pied traditionnel avec pivotement de karaté mais à également l'avantage de vous faire demi-tour. Ce coup de pied a deux effets distincts d'abord (en maintenant le bouton de tir enfoncé pendant tout le coup de pied) vous exécutez le coup de pied avec pivotement complet. Le second mode opératoire est un demi-tour rapide qui s'obtient en commençant le coup de pied pivotant comme décrit mais en relâchant le bouton de tir avant que le coup de pied ne soit complet.

Vous trouverez que le coup de pied avec pivotement complet est une manœuvre qui demande de temps elle peut être spécialement efficace dans de nombreuses situations. Notez aussi que le coup de pied avec pivotement complet vous retire de la ligne d'attaque directe de votre adversaire certains des mouvements d'attaque de votre adversaire peuvent ne pas avoir d'action contre vous lorsque vous exécutez cette opération.

Coup de pied arrière haut: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le

manche à balai dans la position diagonale en haut vers la gauche. Ce mouvement est l'inverse du coup de pied haut avant et vous permet d'attaquer des adversaires qui au ont réussi à passer derrière vous.

Il est bien entendu englobement possible de faire demi tour pour attaquer des adversaires qui se trouvent derrière vous (Voire note sur le coup de pied avec pivotement qui suit).

Outre les coups de pied le "Way of the Exploding Fist" exige que les adeptes soient habiles au combat rapproché avec utilisation de coups de poing. Tous coups de poing disponibles à partir de la commande du manche à balai. Notez que le bouton de tir ne doit pas être enfoncé pour exécuter ces coups de poing.

Coup de poing haut: Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en haut et à droite (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce geste est efficace contre un adversaire se trouvant raisonnablement proche.

Coup de poing court droit: Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en bas et à droite (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce geste est l'action la plus rapide que vous puissiez entreprendre et est extrêmement efficace en combat rapproché. Il peut arriver que votre adversaire utilise ce mouvement et du fait que c'est un coup si rapide, vous ne saurez pas ce qui vous aura frappé!

Coup de poing bas: Celui-ci s'obtient en se mettant d'abord en position accroupie puis en déplaçant le manche à balai vers la droite. Etant donné la variété de mouvements qui peuvent être obtenus à partir de la position accroupie, le coup de poing bas peut constituer un mouvement de surprise.

PIROUETTES

Les pirouettes sont un moyen extrêmement rapide de se mettre hors d'atteinte de votre adversaire. Il existe deux pirouettes l'une en avant et l'autre en arrière. Notez que si au vous vous trouvez trop près du bord de l'écran dans l'une ou l'autre direction vos pirouettes peuvent ne pas être aussi efficaces.

Pirouettes en avant: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en haut vers la gauche (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

Pirouettes en arrière: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en bas et à gauche (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

CONSEILS AUX JOUEURS EXPERIMENTES

Blocage: Notez que les blocages ne sont pas la réponse par faite aux actions agressives de votre adversaire. L'ordinateur peut choisir deux blocages un blocage haut et un blocage bas selon l'action entreprise par votre adversaire.

Le fait de maintenir le manche à balai en position de blocage veut dire que vous resterez dans celle position et il est alors possible à votre adversaire de faire un mouvement agressif différent que votre blocage ne pourra contre une contre-attaque.

Notez aussi que les deux balayages bas ne peuvent être bloqués. Si vous trouvez à distance d'être frappé par ces coups de pied balayants les seules actions appropriées sont le saut (manche à balai vers le haut) ou l'une des pirouettes.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "considéré" comme un mouvement du manche à balai vers le bas. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. S'il en de deux coups de pied balayants est sélectionné à partir d'une position accroupie le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

DEUTSCH

DISK TO LOAD TYPE LOAD "*",B.1

CASSETTE TO LOAD HOLD DOWN SHIFT and tap RUN/STOP

Die Bahn der donnernden Faust von Gregg Barnett

Die Bahn der donnernden Faust ist das echteste, das sie je sehen werden! Werden Sie ein Meister dieser alten Kunst, steigen sie vom Neuling bis zum zehnten Band und werden sie so ihr Speilstück und Disziplin.

Ihre Figur kann mittels Joystick oder Tastatur gesteuert werden. Es gibt 18 Berschiedene Bewegungen einschließlich Abwehr, fliegender Tritt, Beinschwung Rundumtritte und sogar Saldos!

Sie können entweder den Computer in verschiedenen Schwierigkeitsstufen herausfordern oder mit einem Freund kämpfen.

Die Bahn der donnernden Faust beinhaltet alles - fesselnder Wettgeit, berauschende graphische Darstellungen (mit über 700 Sprites!) und realer Ton.

Made in U.K.

Die Bahn der donnernden Faust

Die Bahn der donnenden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Obwohl man eine Weile braucht, um mit den verschiedenen Bewegungen ganz vertraut zu werden, sollte man doch in der Lage sein, unverzüglich anzufangen ohne eine Bewegung zu kennen.

WIE FANGT MAN AN, OHNE DIE GANZE ANLEITUNG ZU LESEN:

Stecken sie ihren Joystick in den hinten Anschluß und drücken sie den Feuerknopf. Damit startet das Spiel.

Bewegen ihrer Figur: Links - und Rechtsdruck bewegt ihre Figur in dieselbe Richtung.

Anwenden der Tritte: Alle Tritte werden durch Drucken des Feuerknopfes und Bewegen des Joysticks in die entsprechende Richtung veranlaßt.

Sich ducken: Durch Vordrücken des Joysticks springt ihre Figur auf, durch Anziehen drückt sie sich.

Abwehr: Es ist auch möglich, mit dem Joystick den Angriff des Gegners abzuwehren. Dies wird durch Zurückziehen ihrer Figur erzielt, während ihr Gegner eine angreifende Bewegung macht.

Es wird manchmal vorkommen, daß ihre Figur beim Zurückgehen automatisch in eine Abwehrstellung geht Das is in ihrem Vorteil, da die Abwehr nur aktiv ist, wenn die Gefahr eines Treffers des Gegners vorhanden ist.

Bewegen sie den Joystick zur Mittelstellung, oder irgendeiner anderen

Aktion, um ihre Figur aus der Abwehrposition zu holen.

"Anhalten der Bewegung": In der Bahn der donnernden Faust können die meisten Bewegungen kurz nach ihrem Anfang wieder zurückgenommen werden, falls man einen anderen Zug durchführen mochte Das bedeutet, daß der Joystick lange genug in der entsprechenden Richtung gehalten werden muß, damit die Bewegung vollständig ausgeführt werden kann.

Übung der Bewegungen: Am einfachsten können sie ihre Geschicklichkeit durch Umschalten in die Spielart für zwei Teilnehmer testen da der Gegner keine Bewegungen machen wird Dadurch sollte es ihnen gelingen, alle Bewegungen vollkommen zu beherrschen.

SPIELARTEN FÜR EIN ODER ZWEI TEILNEHMER:

Die Bahn der donnernden Faust kann mit einem oder zwei Teilnehmern gespielt werden. Die Bewegungen des weißen Spielers werden mit dem Joystick von hinteren Anschluß kontrolliert und der rote Spieler wird von vorderen Anschluß gelenkt. Im Spiel gehen den Computer werden sie immer den weißen Spieler steuern.

Vor Beginn eines Spiels, wählen ihnen jeweils folgende Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung.

DEL: An-Bzw. Ausschalten der Soundeffekte. (Die Musik bleibt immer angeschaltet).

F3: Schalter zum Einstellen der Anzahl der Spieler (einer oder zwei).

F7: Wählen sie, ob mit der Tastatur oder einem Joystick gespielt werden soll.

Um das Spiel zu beginnen, müssen sie F1 oder den Druckkopf am Joystick drücken. Um das Spiel zu verlassen, müssen sie F5 drücken. Wird F1 nicht gedrückt, dann geht der Computer automatisch in eine Vorführungsspielart, in der beide Figuren vom Computer gesteuert werden. Das Wort DEMO wird in der Ecke links oben am Bildschirm angezeigt. Das Drücken des Feuerknopfes erzielt im Demomodus auf dieselbe wie das Drücken der F1-Taste, d.h. das Spiel beginnt in der von ihnen gewählten Spielart.

Spiel gegen den Computer: Das Ziel des Spieles ist, durch Besiegen von Gegnern, die auf jeder Ebene besser werden auf höhere Dan-Ebenen aussteigen.

Sie beginnen auf dem Anfangsniveau, mit der Aufgabe, die zehnte Dan-Ebene zu erreichen.

In jeder Runde muß man mit zwei Punkten den Gegner besiegen. Wer am ersten zwei Punkte erreicht den Kampf Falls in der gegebenen Zeitspanne kein Spieler zwei Punkte erzielt, wird die Ringrichter entscheiden, wer am besten gekämpft hat und demjenigen den Sieg zusprechen.

Der Kampf ist beendet wenn einer der Gegner in irgendeiner Runde zwei volle Punkte gewinnt

Zwei Teilnehmerspiel: In dieser Lage endet der Kampf nicht wie obenstehend. Wer nach vier Runden die meisten Punkte hat, is der Sieger.

Wenn in einer Runde die Zeit abgelaufen ist, unterbricht der Ringrichter den Kampf und eine neue Runde beginnt.

DAS PUNKTESYSTEM:

Punkte werden nicht je nach Handlung vergeben sondern hangen davon ab, wie gut jede Bewegung durchgeführt wurde Wenn ein Angriff nicht trifft, wird natürlich kein Punkt vergeben. Wenn die bewegung ausgezeichnet gelang, erhalten sie einen Punkt.

In manchen Situationen, wenn der Schlag zwar trifft, jedoch nicht vollkommen gelungen ist, erhalten sie nur einen halben Punkt.

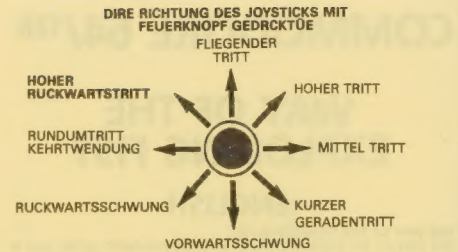
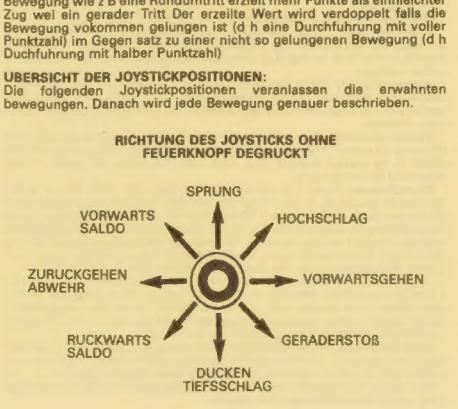
Die Summe ihrer Punkte wird am Bildschirm durch die Jin-Yang-symbole angezeigt. Die Punkte des weißen Spielers erscheinen an der linken Seite und die Punkte des roten Spielers rechts. (Ein halbes Punkt wird durch ein halbes Symbol dargestellt).

Zusätzlich zur Punktzahl für jeden Angriff erhalten sie eine Bewertung für jede erfolgreich durchgeführte Bewegung Die Bewertung hangt von der Wahl der Bewegung ab. Eine schwierige Bewegung, wie z B eine Rundumtritt erzielt mehr Punkte als ein leichter Zug wie ein gerader Tritt Der erzielt Wert verdoppelt, falls die Bewegung vollkommen gelungen ist (d h eine Durchführung mit vollommen gelungen ist. Ihre derzeitige Gesamt-Punktzahl wird auf dem Bildschirm durch die Yin/Yan Symbole angezeigt. Die Punkte des weia Punktes des blauen Spielers auf der rechten Seite pazeit werden (Ein halbes Zeichen bedeutet einen halben Punkt).

Zusätzlich zur Punktzahl für jeden Angriff erhalten sie eine Bewertung für jede erfolgreich durchgeführte Bewegung Die Bewertung hangt von der Wahl der Bewegung ab. Eine schwierige Bewegung, wie z B eine Rundumtritt erzielt mehr Punkte als einleichte Zug wie ein gerader Tritt Der erzielt Wert wird verdoppelt falls die Bewegung vollkommen gelungen ist (d h eine Durchführung mit voller Punktzahl) Im Gegen satz zu einer nicht so gelungenen Bewegung (d h Durchführung mit halber Punktzahl)

ÜBERSICHT DER JOYSTICKPOSITIONEN:

Die folgenden Joystickpositionen veranlassen die erwählten bewegungen. Danach wird jede Bewegung genauer beschrieben.



VERWENDEN DER TASTATUR:

Die Bedienung mittels Tastatur wurde für diejenigen Besitzer des Commodore Computers ermöglicht, die das Spiel ohne einen Joystick spielen wollen. Die folgenden Tasten werden in dieser Spielart verwendet:

Spieler 1	Q	W	E	D
	A	S	X	C
Spieler 22	P	L	;	?

Feuerknopf:

Linke Großschreibtaste Rechte Großschreibtaste
Die Bedienung dieser Tasten stimmt mit den Joystickbewegungen überein. Zum Umschalten zwischen Joystick- und Tastaturspiellart drücken sie die F7-Taste im Demonstrationslauf.

GENAUERE BESCHREIBUNG DER VERSCHIEDENEN TRITTE:

Wie zuvor erwähnt, werden alle Tritte durch Drücken des Feuerknopfes und Bewegen des Joysticks in entsprechender Richtung kontrolliert.

Die folgenden Anleitungen nehmen an, daß die Figur nach rechts schaut. In den Beschreibungen wird rechts und links verwendet Wenn ihre Figur jedoch in die andere Richtung zeigt, werden alle Bewegungen spiegelsbildig gesehene, d h wenn die nach rechts schauende Figur einen Mitteltritt tun soll wird der Joystick nach rechts bewegt und wenn sie nach links gerichtet ist, muß man den Joystick nach links ziehen.

Dasselbe gilt für die in den nachfolgenden Kapitein beschriebenen Schläge und Saldos.

Es sind acht verschiedene Tritt möglich - einer pro Joysticks richtung.

Fliegender Tritt: Dies wird durch Pressen des Feuerknopf und Vordrücken des Joysticks erzielt Er erzielt außerordentlich starker Tritt der gegen einen aufrecht stehenden Gegner der nicht gegen die Bewegung abwehrt, sehr erfolgreich ist Dieser Tritt kann auch mit einer kauernen Stellung, oder falls der Gegner schnell genug reagiert, durch einen fliegenden Gegentritt abgewehrt werden.

Hoher Tritt: Drucken sie den Feuerknopf und die Joystick diagonal nach rechts oben.

Mitteltritt: Drucken sie den Feuerknopf und den Joystick nach rechts.

Kurzer Geradentritt: Drucken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach rechts unten Der größte Vorteil dieses Trittes ist seine schnell Ausführung und ist für den Nahkampf gut geeignet.

Vorwertschwung: Drucken sie den Feuerknopf und ziehen sie den Joystick zurück Dieser Zug bewegt ihre Figur zuerst in eine kauernde Stellung und schwingt dann vorwärts Dies kann gegen viele generische Aktionen erfolgreich sein, da er Angriff mit Abwehr verbindet.

Rückwertschwung: Drucken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links unten Diese Bewegung gleicht dem Vorwertschwung, nur daß hier zurückgeschwungen wird Dies kann für den Fall verwendet werden wenn der Gegner hinter Ihnen steht.

Rundherum: Drücken die Feuerknopf und den Joystick nach links Diese Bewegung ist die traditionelle Rundumtritt in Karate u hat den Vorteil, daß sie sich ganz umdrehen Er kann auf zwei Arten angewendet werden: Erstens durch Nieder halten des Feuerknopfes während der ganzen Bewegung wird der volle Rundumtritt vollbracht, zweitens als eine schnelle Umkehr Dies wird durch Einziehen des Joysticks nach oben beschrieben und durch frühzeitiges Loslassen des Feuerknopfes erwirkt.

Sie werden sehen, daß der volle Rundumtritt eine langwierige Bewegung ist, die in vielen Lagen besonders vorteilhaft ist Beachten sie auch, daß der Rundumtritt sie aus der direkten Angriffslinie ihres Gegners bringt und daß einige Bewegungen des Gegners während dieser Handlung keine Wirkung haben werden.

Hoher Rückwärttritt: Drucken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links oben Dieser Tritt ist das entgegengesetzte des hohen Vorwärttrittes und ermöglicht einen Gegner anzugreifen, der an ihnen vorbei gelangte

Sie können sich natürlich auch umdrehen, um hinter ihnen stehende Gegner anzugreifen (siehe Rundumtritt oben)

SCHLÄGE

Die Bahn der donnernden Faust verlangt von ihren Anhangern nicht nur mit Tritten sondern auch im Nahkampf mit Schlägen umzugehen Drei verschiedene Schläge können mit dem Joystick gewählt werden Beachten sie, daß zum Ausführen der Schläge der Feuerknopf nicht gedrückt werden darf

Hochschlag: Dies wird durch diagonales Drucken des Joysticks nach rechts oben erzielt (Pressen sie nicht den Feuerknopf) Dieser Schlag hat nur dann einen wirkung wenn der Gegner nahe an den Rundumtrittes wie oben beschrieben ist.

Gerader Schlag: Dies wird durch diagonales Drucken des Joysticks nach rechts unten erwirkt (Drucken sie nicht den Feuerknopf) Er ist die schnellste Bewegung, die sie wählen können und eignet sich vorzüglich im Nahkampf Ihr Gegner wird manchmal diese Bewegung verwenden und da es so ein schneller Schlag ist werden sie wahrscheinlich garnicht wissen, was sei getroffen hat!

Tiefblick: dies wird durch eine Rechtsbewegung des Joysticks von der hockenden Stellung erreicht. Da eine Vielzahl von Bewegungen in hockender Stellung gewährt werden können ist der Tiefschlag meistens ein Überraschungszug.

SALDOS: Mit einem Saldo gelingt es sehr schnell aus dem Angriffsbereich des Gegners zu gelangen. Es gibt zwei Arten der Vorwärts – und Rückwärtssaldo. Beachten Sie daß am Rand die Saldos keine große Wirkung haben.

Vorwärtssaldo: Dies wird durch diagonales Drucken des Joysticks nach links oben erreicht (Drucken Sie nicht den Feuerknopf).

Rückwärtssaldo: Dies wird durch diagonales Drucken des Joysticks nach links unten erreicht (Drucken die nicht den Feuerknopf).

HINWEISE FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER: Beachten Sie daß das Sperren nicht die beste Lösung für Angriffe Ihres Gegners sind. Der Computer kann zwei Arten des Schwunges befinden und niedere Abwehr. Dies hängt von der Bewegung Ihres Gegners ab.

Durch Verharren des Joysticks in der Abwehrstellung ist es möglich daß der Gegner zu einem anderen Angriff übergeht, der nicht mit der gegenwärtigen Abwehrstellung erwidert werden kann.

Beachten Sie auch daß die zwei niederen Schwünge nicht abgewehrt werden können. Wenn Sie sich im Umkreis des Schwunges befinden bleibt ihnen nur ein Sprung (Joystick vorwärts) oder ein Saldo übrig. **Druckkn:** Durch Niederhalten des Joysticks kann in der Duckstellung verharret bleiben. Daraus kann man entweder einen niederen Schlag oder zwei Schwünge anwenden. Wenn einer der Schwünge aus dieser Stellung gewährt werden kann er in kürzerer Zeit ausgereicht werden und deshalb ist diese Bewegung erfolgreicher.

REDHAWK DEUTSCH

AUFLADE-INSTRUKTIONEN

TO LOAD:-
CASSETTE: LOAD DOWN SHIFT PRESS RUN/STOP
DISK LOAD *- 8,1

1. EINFÜHRUNG

Willkommen in der Welt der Komödien-Phantasien, der Superhelden und Superbewächter. Sie sind hier der Supermann Redhawk und werden zwei vollkommen verschiedene Persönlichkeiten unter Kontrolle halten: Kevin Oliver – ein Mensch mit allen menschlichen Schwächen und Redhawk, der über unglaubliche Kräfte verfügt. Sie können entweder Verbrechen bekämpfen indem Sie Redhawk Verbrechen und selbst Superbewächter gegenüberstellen. Wenn Sie diese Wahl treffen werden Sie beliebt und zum Superhelden ernannt. Ihre andere Möglichkeit besteht darin, das Leben eines Verbrechers zu führen und die Unbeliebtheit und Redhaws Ruf als Superbewächter zu ignorieren. Die Wahl liegt bei Ihnen. Egal welche Wahl Sie treffen, Sie müssen Sie schnell treffen – da die Zeit auf niemanden wartet (Supermanns schnell nicht). Während Sie über Ihr weiteres Vorgehen nachdenken sind die übrigen Charaktere im Spiel dabei, die ihrigen weiterzuführen.

2. DIE BILDSCHIRMZANGE

Die obere Hälfte des Bildschirms bildet den Streifen eine aus drei Feldern bestehende Reihe, in der das komische Geschehen abläuft. Jedes Ereignis in dem Spiel wird durch ein Bild, das in dem am weitesten rechts liegenden Feld erscheint, angezeigt. Der Streifen rollt nach links weg, um Raum für das neue Bild zu schaffen. Demzufolge sind die beiden letzten Bilder immer links vom derzeitigen Bild zu sehen.

Unterhalb des Streifens befindet sich eine Informationsanzeige. Diese besteht aus der rollenden Digitaluhr, welche die Tageszeit in dem Spiel anzeigt, einem Herzbild, welches die momentane Stärke von Redhawk anzeigt, einer graphischen Darstellung und einem Thermometer, welche die derzeitige Beliebtheit von Redhawk anzeigen sowie ein Bild des Gegners, ihrer momentanen Identität – Kevin oder Redhawk. Die Bedeutung derselben werden später erklärt.

Unterhalb der Informationsanzeige befindet sich ein Kästchen, in welches Sie Ihre Befehle für Ihre Persönlichkeit eingeben können. Der hier eingegebene Text kann unter Verwendung des mächtigen Redakteurs, welcher in "DER REDAKTEUR" beschrieben wird, redigiert werden.

Am unteren Teil des Bildschirms befindet sich eine Funktions-tasten-Erinnerungsvorrichtung. Um die Eingabe von Befehlen zu erleichtern, wurden zehn häufig benutzte Worte auf die Funktion-tasten einprogrammiert. Ihre Verwendung wird später näher beschrieben.

Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft oder wenn der Computer Ihre Aufmerksamkeit auf etwas lenken möchte, "taucht" auf dem Bildschirm plötzlich eine Mitteilung auf. Wenn Sie die Mitteilung gelesen haben, müssen sie auf die Taste SPACE drücken und die Mitteilung verschwindet.

3. DER REDAKTEUR

Sie können Ihre derzeitigen Persönlichkeit (entweder Kevin oder Redhawk) einen Befehl erteilen, indem Sie diesen also einen Satz in Englisch eintippen und anschließend auf die Taste RETURN drücken. Es ist wichtig, daß Sie daran denken, daß der Befehl erst ausgeführt wird, nachdem Sie RETURN gedrückt haben. Es ist deshalb möglich, daß Sie einen Befehl für etwas, das eintreten könnte, im voraus tippen und dies dann einfach durch Drücken der Taste RETURN ausführen. Die Art der Befehle, die Sie erteilen können, werden in "SPIELEN DES SPIELS" beschrieben. Im Augenblick reicht es, wenn Sie wissen, daß Sie in Englisch eintippen werden müssen.

Die Befehle, welche Sie eintippen erscheinen in dem Kästchen im unteren Teil des Bildschirms. Die Stelle, in die Sie eintippen, wird durch den "+" Positionsanzeiger angezeigt, welcher sich während Sie tippen, mitläßt. Sie können Befehle eingeben, welche länger als das Kästchen sind. Wenn Sie am Rand des Kästchens angekommen sind, wird Ihr Befehl in die nächste Zeile fortgesetzt. Machen Sie sich keine Sorgen,

wenn ein Wort in der Zeile geteilt wird. Der Computer wird es als ein Wort verstehen. Falls Sie dies wünschen, können Ihre Befehle bis zu 80 Buchstaben lang sein.

3.1. REDIGIEREN EINES BEFEHLS

Sie werden unweigerlich Tippfehler machen. Der einfachste Fehler, den Sie machen können, besteht darin, daß Sie die falsche Taste drücken. Um dies zu korrigieren, drücken Sie auf die Taste DELETE bis Sie sämtliche unerwünschten Buchstaben gelöscht haben. Sie können nun die gelöschten Buchstaben übertippen.

Wenn der Fehler mehr als ein Paar Buchstaben zurückliegt, so kann er auf eine einfache Art und Weise korrigiert werden. Drücken Sie die Tasten "SHIFT" und "LEFT ARROW" bis der Positionsanzeiger sich auf dem Feld befindet. Wenn Sie zu weit gegangen sind, drücken Sie die Taste "RIGHT ARROW" um zurückzugehen. Sie können jetzt direkt über die falschen Buchstaben tippen und die taste "RIGHT ARROW" dazu benutzen, um zum Ende der Zeile zurückzugehen. Sie beenden nun Ihren Satz auf die übliche Weise.

Ein anderer Fehler, der Ihnen unterlaufen kann, besteht darin, daß Sie Buchstaben auslassen. Um dies zu korrigieren, benutzen Sie SHIFT und den "LEFT ARROW", um den Positionsanzeiger in die richtige Stellung zu bringen. Um Raum für die fehlenden Buchstaben zu schaffen, drücken Sie die Tasten "SHIFT" und INST bis Sie genügend Raum für die fehlenden Buchstaben haben. Sie können nun in diesen Leerraum eintippen und dann den Positionsanzeiger zum Ende der Zeile, wo er sich zuvor befand, zurückgehen.

ANMERKUNG: Die Stellung des Positionsanzeigers beim Drücken der Taste RETURN ist wichtig, da sie als das Ende des Satzes angenommen wird. Alles danach wird ignoriert. Aus diesem Grunde ist es wichtig, daß Sie sicherstellen, daß der Positionsanzeiger sich am Ende ihres Befehls befindet, bevor Sie die Taste RETURN drücken. Es gibt hier Ausnahmen, welche wir in Kürze erklären werden.

3.2. NOCHMALIGES ERTEILEN VON FRÜHEREN BEFEHLEN

Es wird häufig während eines Spieles vorkommen, daß Sie einen Befehl, welchen Sie früher einge tippt haben, nochmals eingeben möchten. Dadurch wird Ihnen das nochmalige Tippen erspart. Dadurch wird Ihr früher erteilter Befehl nicht "zurückgenommen" und die sich daraus ergebenden Folgen rückgängig gemacht. Wenn also ein Befehl, den Sie nochmals erteilen möchten, immer noch sichtbar ist, drücken Sie "UP ARROW" bis der Positionsanzeiger in der gewünschten Zeile befindet. Führen Sie nun den Positionsanzeiger bis zum Ende dieser Zeile unter Verwendung von "RIGHT ARROW" und wenn dies erfolgt ist, drücken Sie "RETURN". Wenn Sie noch nicht die gewünschte Stelle erreicht haben, können Sie an die Stelle wo Sie vorher waren durch Drücken von "DOWN ARROW" zurückkehren.

Wenn ein Befehl nicht zu sehen ist, brachen Sie sich deshalb noch keine Sorgen zu machen. Der Redakteur speichert zehn Textzeilen, obwohl Sie jeweils nur vier sehen können. Eine Möglichkeit, auf das Kästchen auf dem Bildschirm zu schauen besteht darin, daß Sie auf das aus vier Zeilen bestehende Fenster über einer Fläche von zehn Zeilen sehen. Sie können das Fenster über diese größere Fläche placieren, indem Sie versuchen, den Positionsanzeiger nach oben zu bewegen, wenn er sich oben im Kästchen befindet oder nach unten, wenn er sich unten im Kästchen befindet. Auf diese Weise haben Sie die Möglichkeit, jede von den zehn Zeilen zu überarbeiten. Sie beginnen mit dem Kästchen oberhalb der vier Zeilen. Wenn Sie neue Befehle eingeben, füllen sich sich die zehn Zeilen allmählich. Wenn Sie die fünfte Zeile eingeben, so geht die erste Zeile endgültig verloren; wenn Sie die zwölfte eingeben, so geht die zweite verloren und so weiter.

Sie möchten manchmal vielleicht nur die ersten Worte eines früheren Befehls nochmals eingeben. Sie können dies tun, indem Sie den Positionsanzeiger dorthin bewegen, wo Sie wünschen, daß der Befehl endet und RETURN drücken. Wie bereits erklärt, wird dadurch erreicht, daß der Rest der Taste ignoriert wird. Sie werden feststellen, daß wenn Sie dies vorzunehmen versuchen, ein Punkt am Ende des Befehls erscheint.

Wenn Sie diesen Punkt später entfernen möchten, um mehr in die Zeile einzugeben, so tippen Sie einfach über diesen Punkt wie Sie dies bei jedem anderen Buchstaben tun würden.

4. FUNKTIONSTASTEN

Damit Sie weniger tippen müssen, wurden zehn häufig verwendete Worte auf die Funktionstasten einprogrammiert. Damit Sie sich an diese erinnern können, werden Ihnen die Buchstaben zugeordnet, welche dieses Wort steht Ihnen zur Festhalten von "CONTROL" und durch anschließendes Drücken der entsprechenden Zifferntaste "1"- "0" zur Verfügung. Wenn Sie dies tun, so tippt der Computer das Wort ein – genauso als wenn Sie jede Taste selbst gedrückt hätten. Es ist deshalb möglich, Worte, die durch Funktionstasten hergestellt wurden, genauso wie jedes andere Wort zu redigieren. Die Tasten und Worte werden nachstehend zusammen mit ihren Bildschirm-abkürzungen aufgeführt.

TASTE	FUNKTION	BILDSCHIRMZANGE
1	GET	(holen)
2	DROP	(fallen lassen)
3	SAY*	(sagen)
4	KWAH*	(kwhah)
5	EXAMINE	EXAM (untersuchen)
6	WAIT	WAIT (warten)
7	UNTIL	(bis)
8	FLY TO	FLY (fliegen)
9	STORE	STO (lagern)
0	RECALL	REC (abrufen)

SONDERTASTEN

Es ist möglich, die Handlungen im Spiel durch gleichzeitiges Drücken und Festhalten der Taste "ESCAPE" anzuhalten. Dies hat zur Folge, daß keine weiteren Felder angezeigt werden bis die Taste loslassen.

Wenn die Taste gedrückt und gehalten wird, ist die Verwendung zu sprechen aufgehört, so werden die Worte dieser Person wiederholt. Dies ermöglicht Ihnen, die Worte, die eine Person gesagt hat, nochmals abzuören, wenn Sie den Anfang verpasst haben.

5. SPIELEN DES SPIELS

Wenn das Spiel aufgeladen ist, gibt der Computer einen "Plepton" von sich und Sie müssen auf die Taste "SPACE" drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

Die Geschichte beginnt mit der Entlassung Kevins aus dem

Krankenhaus. Er kann sich nicht daran erinnern, wer er ist und wie er dorthin kam. Er kann nur ein einziges Wort danken und dieses Wort heist "KWAH". Was danach passiert, liegt an Ihnen.

Sie haben die Kontrolle über Ihr eigenes Ich durch die Eingabe von Befehlen in Englisch. Sie können ihm Befehlen, sich von einem Ort zum anderen zu bewegen, Gegenstände anzufassen, zu sprechen, Leuten Dinge zu geben, Dinge von Leuten wegzunehmen, Leute zu bekämpfen und so weiter. Das Vokabular, das Sie verwenden müssen, um diese Dinge zu erreichen, ist in "DAS VOKABULAR" beschrieben. Sämtliche Handlungen beanspruchen jedoch Zeit zur Durchführung. Dinge, wie zum Beispiel Bewegungen, können mehrere Minuten in Anspruch nehmen. Je nach der Entfernung, die Ihre Person zurücklegen muß, und wie schnell sie sich bewegt. Wenn eine längere Handlung wie zum Beispiel diese vorgenommen wird, so wechselt die rollende Digitaluhr auf den schnellen Modus über. Die Minuten vergehen in einer Geschwindigkeit, in der normalerweise Sekunden vergehen. Wenn die Handlung beendet ist, wechselt das Spiel auf seine normale Geschwindigkeit zurück. Wenn Sie während einer langen Handlung Ihre Meinung ändern und sich dazu entschließen sollten, etwas anderes zu tun, so wird durch die Eingabe eines neuen Befehls der erste storniert. Kurze Handlungen können auf diese Art und Weise nicht storniert werden.

Unmittelbar rechts von der Uhr befinden sich zwei Thermometer. Das obere zeigt die momentane Stärke von Redhawk an. Schon allein, um sich als Supermann in Form zu halten, braucht man Kraftwas für sämtliche in dieser Form durchgeführten Handlungen gilt. Wenn Redhaws Stärke auf Null sinkt, dann ist er gezwungen, wieder seine menschliche Form anzunehmen. In der Gestalt von Kevin wird Redhawk allmählich des Spiels mass Redhawk möglicherweise Leute bekämpfen. Beim Kampf wird Redhaws Stärke der seines Gegners gegenübergestellt. Es ist deshalb nicht ratsam, gegen einen Superverbrecher anzutreten, wenn Redhawk Stärke auf einem niedrigen Stand ist.

Kevin Stärke wird nicht angezeigt; sie kann aber leicht beim Spielen des Spiels festgestellt werden.

Unter dem Stärkethermometer befindet sich das Beliebtheits-thermometer. Diese zeigt die momentane Beliebtheit von Redhawk bei der Presse und den Einwohnern an. Sie kann durch die Festnahme von Verbrechern verstärkt werden.

Wenn Redhawk einen Verbrecher freilässt, so verringert sich seine Beliebtheit im Verhältnis zur Wichtigkeit des Verbrechers und das Verbrecher.

Die Presse ist immer schnell bei der Hand, jedes von Redhawk begangene Vergehen zu veröffentlichen und somit führt jede derartige Handlung zu einer verringerten Beliebtheit. Wenn Redhawk beliebt ist, dann ist er wunderbar und wenn er unbeliebt ist, wird er zum Superverbrecher. Es ist verständlich, daß einige der Leute, deren Redhawk begegnet, ihm nicht sehr beiläufig sind, wenn er unbeliebt ist. Machen Sie ruhig Erfahrungen, wenn Sie das Spiel spielen. Wie in "DAS VOKABULAR" beschrieben, ist es möglich, den Stand des Spieles sofort zu speichern. Wenn die Dinge dann schliefen, können Sie immer Ihr gespeichertes Spiel in Kürzester Zeit wieder abrufen und etwas anderes versuchen, selbst wenn Ihre Person gestorben sein sollte. Die Leute reagieren auf gewisse Dinge anders und auf dieselbe Art und Weise und es lohnt sich oft, es nochmals zu versuchen. Wenn Sie bei einer Sache nicht weiterkommen, stellen Sie diese eine Weile zurück und versuchen etwas anderes – das kann Ihnen vielleicht bei der Lösung Ihres Problems helfen. Behalten Sie aber vor allem die Uhr gut im Auge. Falls Sie es schon einmal mit Abenteuerenspielen zu tun hatten, vergessen Sie nicht, daß "Redhawk" auf Personen und nicht auf Gegenständen basiert. Es passiert etwas Eigenartiges und es Ihre Aufgabe – und die von Kevin und Redhawk – herauszufinden, was es ist.

5. DAS VOKABULAR

Aus den nachstehenden Absätzen können Sie die meisten Aspekte des Vokabulars von Redhawk und Kevin entnehmen. In den meisten Fällen werden nur Beispiele gegeben, ein oder zwei Verben werden jedoch näher erklärt. Betrachten Sie dies nicht als eine vollständige Vokabular-Aufstellung, da ein solcher Begriff in der Tat sehr weitreichend sein könnte.

6.1 SÄTZE

Die Befehle werden in Form von Sätzen in englischer Sprache erteilt. Zum Beispiel:

PICK UP THE BOOK (Hebe das Buch auf)

Off gibt es mehr als eine Möglichkeit, denselben Befehl zu erteilen. Zum Beispiel haben die folgenden Befehle dieselbe Wirkung:

PICK UP THE BOOK

GET THE BOOK (Hole das Buch)

Es ist kein Grund dafür vorhanden, jeweils nur einen Befehl zu erteilen. Sie können eine Vielzahl von Befehlen auf verschiedene Arten e eingeben:

GET A BOOK AND THEN GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

GET A BOOK. GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

GET A BOOK. GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

(sinngemäß: holst das jeweils: Hole ein Buch und gib das Buch der Bibliothekarin)

GET A BOOK. GO SOUTH. GO INSIDE AND WAIT

(Hole ein Buch, gehe nach Süden, gehe nach drinnen und warte)

Wie Sie sehen können Sätze durch Kommas, Punkte, "AND" oder "AND THEN" getrennt werden. Es ist Geschmacksache, was Sie verwenden.

Um die zahl der erforderlichen einzutippenden Wörter zu reduzieren, können Sie manche Wörter eintippen oder weglassen. Es sind dies "THE", "THEN", "A" und "SOME". Es ist ausserdem gleichgültig, wie viele Leutchen Sie zwischen den Wörtern lassen. Eine weitere Möglichkeit, durch die Sie weiter gehen können, ist die Verwendung von Abkürzungen für allgemein verwendete Wörter und Sätze. Diese werden in den nachstehenden Abschnitten beschrieben.

6.2 ORTE UND BEWEGUNGEN

LOOK AROUND / LOOK ABOUT / LOOK – schau dich um
LOOK AT THE LIBRARY / LOOK AT LIBRARY – schau auf die Bibliothek
SEARCH PARK CAREFULLY / CAREFULLY SEARCH THE PARK – durch suche den Park sorgfältig
GO (Richtung) – gehe

z.B.

GO NORTH / GO N / N – gehe nach Norden

GO DOWN / GO D / D – gehe nach unten

ENTER / GO INSIDE / GO IN / N – gehe nach drinnen

z.B.

GO TO THE PARK / GO TO PARK – gehe in den Park

GO TO CITY STATION – gehe zum Stadtbahnhof

FLY (Richtung) – fliegen

wie GO (Richtung) nur schneller

FLY TO (irgendwohin) – fliegen nach

wie GO TO (irgendwohin) – nur schneller und mit dem Vorteil, dass sie von fast jedem Ort zu einem anderen fliegen können

GET A TAXI TO (irgendwohin) – nimm ein Taxi

z.B.

GET A TAXI TO THE LIBRARY / GET A TAXI TO LIBRARY

(nimm ein Taxi zur Bibliothek)

Sie können ein Taxi von fast überall überallhin nehmen. Im Gegensatz FLY TO (irgendwohin) geht man hier mit Vernunft vor.

Demzufolge würde das Taxi in dem Beispiel aussen vor der Bibliothek halten.

Die Taxifahrt kostet fünf Pfund.

GET A TRAIN TO (irgendwohin) – nimm einen Zug nach
Wie GET A TAXI TO (irgendwohin) nur billiger und langsamer. Es ist ein Zug, das Zug von einer Station zu einer anderen fahren. Die Bahnfahrt kostet ein Pfund.

6.3 KONTAKTE MIT PERSONEN

LOOK AT (jemanden) – schau auf

z.B.

LOOK AT THE LIBRARIAN / LOOK AT LIBRARIAN – schaue auf die Bibliothekarin

SEARCH (jemanden) – durchsuchen

Nehmen Sie eine Körperdurchsuchung vor

SAY "Worte" – sagen

z.B.

SAY "HELLO THERE" / SAY "HELLO THERE – sage Hallo

SAY TO (jemanden) "Worte" – sage zu

z.B.

SAY TO THE LIBRARIAN "TELL ME ABOUT THE MUSEUM"

(Sage zu der Bibliothekarin "erzähle mir etwas über das Museum"

SHOUT "Worte" – rufen

HIT (jemanden) – schlagen

HIT (jemanden) WITH (etwas)

HIT – schlagen

WITH – mit

z.B. HIT LIBRARIAN WITH A BOOK (Schlage die Bibliothekarin mit dem Buch)

ARREST (jemanden)

ARREST – festnehmen

6.4 BERÜHREN VON GEGENSTÄNDEN

INVENTORY / INVENT / INV / I

INVENTORY – Inventar

WEAR (etwas)

WEAR – tragen

PUT ON (etwas)

PUT ON – anziehen

THROW (etwas) AT (jemanden)

THROW – werfen

AT – (hier)

z.B. THROW CAMERA AT POLICEMAN (Wirf den Photoapparat auf den Polizisten)

THROW BOOK AT CAMERA (Wirf das Buch auf den Photoapparat)

GET (etwas) FROM (jemanden)

GET – holen

FROM – von

GET (etwas) OFF (jemanden)

(Etwas von jemanden wegholen)

TAKE (etwas) FROM (jemanden)

TAKE – nehmen

TAKE (etwas) OFF (jemanden) (Nimm jemanden etwas weg)

z.B. GET CAMERA FROM LIBRARIAN

(Hole den Photoapparat von der Bibliothekarin)

READ (etwas)

6.5 WARTEN

WAIT UNTIL (TIME) – (warte bis zeit)

z.B. warte bis 12:55 / warte bis 16:42

6.6 BESONDERE SPIELBEFEHLE

Diese Befehle geben Redhawk oder Kevin keine Anweisungen, etwas zu tun. Strattdessen haben sie auf das Spiel selbst eine besondere Wirkung.

STORE (speichern)

Speichert den Stand des Spieles im Computer. Wenn Sie "STORE" eintippt haben, "taucht" oben auf dem Bildschirm eine Mitteilung auf. Drücken Sie die Taste "SPACE" und spielen Sie weiter. Wenn Sie nochmals "STORE" eintippen, ersetzt der neue Spielstand den vorher gespeicherten, welcher daraufhin gelöscht wird. "STORE" ist sofort wirksam, das gespeicherte Spiel geht jedoch verloren, wenn Sie den Computer ausschalten. Um dies zu verhindern müssen Sie die nachstehend beschriebenen Befehle "SAVE" und "LOAD" verwenden.

RECALL (abrufen)

Ruft das gespeicherte Spiel vom Speicher des Computers ab. Sie können das gespeicherte Spiel, sooft sie wünschen, wieder abrufen. Der Spielstand wird sofort abgerufen. Wenn Sie jedoch "LOAD" (aufladen) oder "SAVE" (sichern) von oder auf Band tippen, so gehen sämtliche

ET LE TRAIN TO (quelque part)
 "Prends un train (jusqu'à)"
 Dis "comme GET A TAXI TO (quelque part) mais moins cher et plus lent."
 Naturellement les trains vont de gare à gare.
 Le prix d'un billet de train est une livre.

3. ACTION CONJUGUEE AVEC D'AUTRES PERSONNAGES
 LOOK AT (quelqu'un)
 Regarde!
 Dis "LOOK AT THE LIBRARIAN/LOOK AT LIBRARIAN"
 Regarde le bibliothécaire)
 SEARCH (quelqu'un)
 Fouille!
 Dis "I SAY" (des mots)"
 Dis)
 Dis "HELLO THERE"/"SAY "HELLO THERE"
 Dis "hé, là bas")
 Dis "I SAY TO (quelqu'un) "mots"
 Dis a)
 Dis par ex. SAY TO THE LIBRARIAN "TELL ME ABOUT THE MUSEUM"
 Dis au bibliothécaire "parlez-moi du musée")
 SHOUTS ("mots")
 Crie)
 HIT (quelqu'un)
 Frappe)
 HIT (quelqu'un) WITH (quelque chose)
 Frappe avec)
 HIT THE LIBRARIAN WITH A BOOK

QUIT GAME
Vous devez taper en entier ce texte et vous l'utiliserez uniquement si vous avez fini de jouer avec "Redhawk" pour le moment présent. Cela permet de quitter complètement le jeu et de remettre l'ordinateur à l'état initial.

ENGLISH

1. INTRODUCTION

Welcome to the world of comic fantasy, superheroes and supervillains. You are a superhero named Redhawk and must control his two completely separate identities: Kevin Oliver — a human with all the human weaknesses; and Redhawk — a being capable of flight and incredible feats of strength. You can choose to fight crime, pitting Redhawk against common criminals and even supervillains. This choice leads to popularity and superhero status. Alternatively, you can lead a life of crime and ignore Redhawk's unpopular supervillain status. The choice is yours. Whatever you decide, you must make your decision quickly as time waits for no man (superhuman or not). While you consider your actions, the other characters in the game will continue with their own.

Loading Instructions — cassette version

- Place the cassette in your Commodore data recorder and ensure that it is properly connected and that the tape is fully rewound.
- Press PLAY on the data recorder.
- Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. The computer will now automatically start the data recorder and the program will load.
- REDHAWK uses the 'PAVLODA' fast loading system and the entire 64K program will load into your computer in approximately 3 minutes. The program is loaded in short blocks to minimise loading errors. There are three border 'modes' used during the loading process:

FLASHING BORDER — Loading data
BLACK BORDER — Searching for data
WHITE BORDER — Loading error

- If the border turns white during loading, just rewind the tape very slightly and press PLAY to continue loading.
- Once loading is complete, the border can be reduced by ensuring the data recorder is as far away from your T.V. as possible.
- In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the nearest office to you. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE.

(This notice does not affect your statutory rights).

Loading Instructions — disc version

- Insert disc into your disk drive with labelled side uppermost and the label pointing outwards from the drive.
- Enter the command LOAD "*" and press RETURN.
- If you have trouble loading the disc try the following instructions before loading:
OPEN 15,8,15,"1":CLOSE 15
- In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the nearest office to you. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE.

(This notice does not affect your statutory rights).

2. THE SCREEN DISPLAY

The top half of the screen is the Strip, a row of three panels in which the comic action unfolds. Each event in the game is illustrated by a picture which appears in the rightmost panel. The strip is scrolled left to make room for the new picture. Consequently, the last two pictures can always be seen to the left of the current picture.

Below the Strip is the information display. This consists of a rolling digit clock depicting the time of day on the game; a heart icon and a bar meter depicting the current strength of Redhawk; a graph icon and a bar meter depicting the current popularity of Redhawk; and a picture of the face of your current identity — Kevin or Redhawk. The significance of these will be explained later.

Below the information displays is a box into which you enter your commands for your character. Text entered here may be edited using a powerful editor which is described in "THE EDITOR".

At the bottom of the screen is a function key reminder. To aid entry of commands, ten commonly used words are programmed onto ten function keys. Their use is described in detail later in the manual.

Finally, when you make a mistake or when the computer wishes to draw your attention to something, a message "pops up" at the top of the screen. When you have read the message, press the <SPACE> key to continue with the game and the message will disappear.

3. THE EDITOR

You can give your current character (either Kevin or Redhawk) a command by typing it as a sentence in English and then pressing <RETURN>. It is important to remember that a command is only issued after you have pressed <RETURN>. Therefore it is possible to type a command in readiness for something, wait for a precise moment and then issue it just by pressing <RETURN>. The type of commands you can give are described in "PLAYING THE GAME". For the moment it is enough to know that they must be typed in as English.

The commands you type appear in the box on the lower half of the screen. The place you are typing to is indicated by the '+' cursor, which moves along as you type. You can type in commands longer than the width of the box. When you reach the edge of the box, your command continues onto the next line. Do not be worried if the split occurs in the middle of a word, the computer will understand it as one word. Your commands may be up to eighty characters long if you want!

3.1 EDITING A COMMAND

Inevitably, you will make typing mistakes. The simplest of these is hitting the wrong key. To correct this, press the <DELETE> key until you have deleted all the unwanted characters. You can now type over what you have deleted.

If the mistake is more than a few characters back, there is an easier way to correct it. Press the <Shift> and <left arrow> key until the cursor is over the mistake. If you go to far, then press the <right arrow> key to go back. You may now type directly over the incorrect character and use <right arrow> to move the cursor back to the end of the line. You may now finish your sentence as normal.

Another mistake you can make is leaving characters. To correct this, use the <Shift> and <left arrow> to position the cursor, as before. To create space for the missing characters, press <Shift> and the <INST> key until you have enough space for the missing characters. You can now type into this space and then move the cursor back to the end of the line as before.

NOTE: The position of the cursor when you press <RETURN> is important as it is taken to be the end of your sentence. Anything after this position will be ignored. This means that you must make sure the cursor is at the end of your command before pressing <RETURN>. There are exceptions to this, but these will be explained shortly.

3.2 RE-ISSUING PREVIOUS COMMANDS

Often during the game you will want to re-enter a command you typed earlier. This saves the typing; it does not "take back" your earlier command and undo the consequences. So, if the command you want is still visible, press <up arrow> until the cursor is on the line you want. Now move the cursor to the end of this line using <RETURN>. Now, if not already there, you can return to where you were before by pressing <down arrow>.

If the command is not visible then all is not lost. The editor actually holds ten lines of text, although you can only see four at any given time. A way of looking at the box on screen is as a four line window over a ten line area. You can move the window over this larger area by trying to move the cursor up when at the top of the box, or down when at the bottom of the box. This way you are free to edit any of the ten lines. You start off with the box over the top four lines. As you enter new commands, the ten lines gradually fill up. When you enter the eleventh, the first line is lost for good; when you enter the twelfth, the second line is lost; and so on.

Of course, there is nothing to stop you modifying the line you want to re-enter in exactly the same way as you would edit a line you were typing in.

Sometimes, you may only want to re-enter the first few words of an earlier command. You could do this by moving the cursor to the end of this line and then deleting all the unwanted characters. However, a much simpler way is just to move the cursor to where you want the command to end and then press <RETURN>. This will cause the rest of the line to be ignored. You will notice when you try this that a full stop is placed at the end of the command. If later on you wish to remove this dot in order to re-enter more of the line, you can just type over it as you would any other character.

4. FUNCTION KEYS

To save typing, ten commonly used words have been programmed onto function keys. A reminder of these is given at the bottom of the screen display. Each of these words is available by holding down <CONTROL> and then pressing the appropriate digit key <1>, <2>, <3>. When you do this the computer types in the word just as if you had pressed each key yourself. Therefore it is possible to edit words produced by function keys just like any other words. The ten keys and words are listed below along with their on screen reminders.

KEY	Function	Screen Display
1	GET	GET
2	DROP	DROP
3	SAY	SAY
4	KWAH	KWAH
5	EXAMINE	EXAM
6	WAIT	WAIT
7	UNTIL	UNTIL
8	FLY TO	FLY
9	STORE	STO
0	RECALL	REC

5. SPECIAL KEYS

It is possible to halt the action in the game by holding down the <Escape> key. This will stop any new panels being displayed until the keys are released.

If the same keys are being held down as someone finishes speaking, their speech will be repeated. This enables you to replay a character's speech if you miss the start of it.

5. PLAYING THE GAME

When the game has loaded, the computer will give a bleep and you must then press <SPACE> to start the game.

The story begins with Kevin leaving hospital. He can't remember who he is, where he is, or how he got there. A single word fills his mind — "KWAH". What happens next is up to you.

You control your new alter ego by entering commands in English. You can command him to go, move from place to place, to handle objects, speak, give things to people, take things from people, fight people and so on. The vocabulary you must use to achieve these things is described in "THE VOCABULARY". However, all actions take time to do. Most only a second or so, but things like movement may take several minutes; depending on the distance your character is travelling and how fast he is going. When a lengthy action such as this occurs, the rolling digit clock goes into fast forward mode. Minutes roll by at the speed that seconds normally elapse. When the action is completed, game time reverts to its normal speed. If, during a long action, you change your mind and decide to do something else, then entering a new command will abort the first one. Short actions can not be aborted this way.

Immediately to the right of the clock are two bar meters. The top one represents Redhawk's current strength. Simply staying in superhuman form takes energy, as do all actions performed in this form. If Redhawk's strength falls to zero then he is forced to return to his human form. In the form of Kevin, Redhawk's strength gradually increases until it reaches maximum. During the game, Redhawk may have to fight people. In combat, Redhawk's strength is pitted against that of his opponent. Therefore is not a good idea to punch a supervillain when Redhawk's strength is low. Kevin's strength is not displayed, but it is quite easy to test his strength by playing the game.

Below the strength meter is the popularity meter. This indicates Redhawk's current popularity with the media and the town's inhabitants. It can be increased by arresting criminals. If Redhawk lets a criminal get away then his popularity will decrease by an amount which depends on the importance of the criminal and the crime. The media are always quick to pick up any offence committed by Redhawk and so any such action will result in reduced popularity. When popular, Redhawk is a superhero and

when unpopular, he is a supervillain. Obviously, a supervillain of the people Redhawk comes across will be none too helpful if he is unpopular.

When playing the game, feel free to experiment. As is described in "THE VOCABULARY", it is possible to store the status of the game instantly. Then if things go wrong, you can always recall your stored game in an instant and try something else, even if your character died! People may not always respond to something in exactly the same way and if often pays to try again. If you get stuck on something, leave if for a while and go and try something else, it may help to solve your problem. Above all, keep a close eye on the clock. If you have come across adventure games before, remember that 'Redhawk' is a game based around clockwork and not just objects. Something strange is happening and it is up to you, Kevin and Redhawk to find out what!

6. THE VOCABULARY

The following sections show most aspects of Redhawk's and Kevin's vocabulary. In most cases just examples are given, but one or two verbs have further explanation. Do not take this as a complete vocabulary list as such a definition would be very large indeed.

6.1 SENTENCES

Commands are given as sentences in English. For example:

PICK THE BOOK UP

There is often more than one way of giving the same command. For example, the following two commands have the same effect:

PICK UP THE BOOK
GET THE BOOK

There is no reason why you have to give your commands one at a time.

You can enter multiple commands in a number of ways:

GET A BOOK AND THEN GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

GET A BOOK, GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

GET A BOOK, GIVE THE BOOK TO THE LIBRARIAN

GET A BOOK, GO SOUTH, GO INSIDE AND WAIT

As you can see, sentences may be separated by commas, full stops, "AND" or "AND THEN". It is a matter of taste which ones you use.

To save the amount of typing necessary, certain words are optional. These are, "THE", "THEN", "A" and "SOME". In addition to this, it doesn't matter how many spaces you leave between words. One other feature which saves typing is the use of abbreviations for commonly used words and phrases. These are described in the following sections.

6.2 LOCATIONS AND MOVEMENT

LOOK AROUND / LOOK ABOUT / LOOK

LOOK AT THE LIBRARY / LOOK AT LIBRARY

SEARCH PARK CAREFULLY / CAREFULLY SEARCH THE PARK

GO <direction>

eg. GO NORTH / GO N / N

GO DOWN / GO D / D

ENTER / GO INSIDE / GO IN / IN

GO TO <somewhere>

eg. GO TO THE PARK / GO TO PARK

GO TO CITY STATION

FLY <direction>

LIKE GO <direction> but faster.

FLY TO <somewhere>

Like GO TO <somewhere> but faster and with the advantage that you can fly from almost any location to any other location.

GET A TAXI TO <somewhere>

eg. GET A TAXI TO THE LIBRARY / GET A TAXI TO LIBRARY

You can get a taxi from almost anywhere to anywhere else

Unlike FLY TO <somewhere> commonsense is applied.

Consequently, the taxi would stop outside the library in the example.

The taxi fare is five pounds.

GET A TRAIN TO <somewhere>

Like GET A TAXI TO <somewhere> but cheaper and slower.

Obviously, trains only go from station to station.

The train fare is one pound.

6.3 INTERACTING WITH CHARACTERS

LOOK AT <someone>

eg. LOOK AT THE LIBRARIAN / LOOK AT LIBRARIAN

SEARCH <someone>

Do a body search

SAY <words>

eg. SAY "HELLO THERE" / SAY "HELLO THERE"

SAY TO <someone> <words>

eg. SAY TO THE LIBRARIAN "TELL ME ABOUT THE MUSEUM"

SHOUT <words>

HIT <someone>

HIT <someone> WITH <something>

eg. HIT LIBRARIAN WITH A BOOK

ARREST <someone>

6.4 HANDLING OBJECTS

INVENTORY / INVENT / INV / I

WEAR <something>

PUT ON <something>

THROW <something> AT <someone>

THROW <something> AT <something>

eg. THROW CAMERA AT POLICEMAN

THROW BOOK AT CAMERA

GET <something> FROM <someone>

GET <something> OFF <someone>

TAKE <something> FROM <someone>

TAKE <something> OFF <someone>

eg. GET A CAMERA FROM LIBRARIAN

READ <something>

EXAMINE <something> / EXAM <something>

6.5 WAITING

WAIT UNTIL <time>

eg. WAIT UNTIL 12:15 / WAIT UNTIL 16:42

6.6 SPECIAL GAME COMMANDS

These commands do not tell Redhawk or Kevin to do anything. Instead, they have a special effect on the game itself.

STORE

Stores the game status in the computer's memory. After typing store, a message "pops up" at the top of the screen. Press <SPACE> to continue play. If you type STORE again, the new game status will replace the previous stored one, which is destroyed. STORE works instantly but the stored game is lost when you turn the computer off. To overcome this, use the SAVE and LOAD commands described below.

RECALL

Recalls the STORED game from the computer's memory. You can recall a STORED game as often as you like. The game status is recalled instantly but if you LOAD or SAVE a game status from or to tape, any previously STORED game will be lost. Instead, the LOADED status will be recalled.

RESTART

Starts the game again from the beginning. This command does not destroy your stored game and if you wish, you can still recall that game.

SAVE

Saves the game status out to cassette. A message "pops up" and the game pauses while you prepare your cassette. When you are ready, press <SPACE> to save. This method of preserving the game status need only be used when you want to switch off your computer. Otherwise it is far quicker to use STORE and RECALL. It is important to remember that when you SAVE a game, any previously STORED game status will be lost.

LOAD

Loads the game status from cassette. A message "pops up" and the game pauses while you position the cassette. Press <SPACE> when you are ready to load.

QUIT GAME

This must be typed in full and used only when you have finished playing Redhawk for the time being. It leaves the game entirely and resets the computer.

STARION ENGLISH

1. CONTROLS

At the beginning of the game, you will be asked whether you wish keyboard or joystick control. If you choose joystick control your joystick into the rear port on your Commodore 64. The four directions of your joystick control your craft as follows:



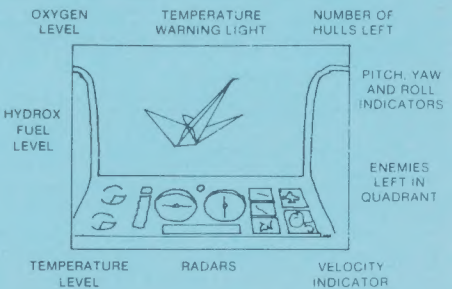
FIRE BUTTON — LASER FIRE

In addition the following keys are used:
F1: Accelerate F7: Decelerate

If you are using the keyboard, the four control keys are I, P, Q, and X: bank right, dive and climb respectively. The space bar is used to fire.

2. INSTRUMENT PANEL

The following diagram indicates what you can see on your instrument panel:



Each instrument on the panel gives you information about a different part of the spacecraft you are controlling as follows:

Use this level up during the course of the game. There are means of replenishing your oxygen, and if this reduces to zero, your days of flying are over.

Temperature warning light:

Should the temperature level go too high, you are in danger of burning out one of your hulls. The flashing light indicates such a situation.

Hulls left:

Each spacecraft comes equipped with only 5 hulls. Should all of these be damaged by enemy fire or by burning them out, your spacecraft will no longer be operable.

Hydrox level:

Hydrox is the fuel used by your spacecraft. You will be able to refill each time you dock with a planet.

Pitch, Yaw and Roll indicators:

These indicators show what effect your commands are having on the spacecraft's movements.

Temperature level:

As indicated above, the temperature needs to be carefully controlled. Temperature is increase if you are being shot at, if your velocity is too high, or if you fire too rapidly.



Radars:

These two radar screens show you where your enemies are in three dimensional space. In the example shown below, the left radar screen indicates a 'side view' of your craft. You can see that the enemy is in front and below your craft. The right radar screen shows a 'top view' of your craft. In this radar panel you can see that the enemy is to the right of your craft. The two radar screens in combination pinpoint the enemy's position.

Velocity indicator:

The spacecraft's velocity is controlled by the F1/F7 control keys.

3. WHERE YOU FIND YOURSELF

You are in your spacecraft exist in a space-time continuum, which is made up of 81 'time zones'.

Initially, you will find yourself in a 'time grid'. Each time grid is made up of 9 time zones. You will be able to choose the individual time zones by flipping through the date calendar provided.

You cannot progress to another time grid until you have solved all the problems in your current time grid. Once you have done so, you will find yourself in a 'time block', where you will be able to choose one of the remaining eight time grids (thereby giving access to the 72 time zones you have not yet completed).

7. THIS IS WHAT YOU HAVE TO DO

Once you have selected a time-zone, your spacecraft will count-down to the part of space-time. Your instrument panel will show you how many enemy ships you need to destroy in that time zone.

As you destroy each enemy ship, the dead alien's cargo will materialise in the form of an alphabetical letter. You need to collect his cargo, and this is achieved by flying through the letter in space.

If you fail to fly through the letter in time, the letter will disintegrate and a new one appear.

Each letter will be automatically stowed in your hold until you have destroyed all aliens in that sector. When you have collected all the letters in that sector, your on-board computer will ask you to unscramble the letters to identify the original cargo dislodged by the aliens. Once you are satisfied with the nature of the cargo you must find a time warp and fly through it. This will then allow you to choose a time zone to return the cargo to.

Your first task is to fly to the planet and see if the problem is the correct one. The historical problem will be shown and if your cargo is correct it will be automatically ejected and your fuel supplies replenished. You will then have to do the letter with the next wave of alien cargo.

If you have chosen the wrong time zone, you will need to find your way out of that time zone by finding a time warp. Your way out will be blocked by defending aliens. These aliens do not carry cargo, so no letters will appear as you destroy them. Once through the time warp, you will be able to select another time zone and see if the cargo is appropriate to that time zone.

4. AFTER YOU COMPLETE 9 TIME GRIDS

Once you have corrected history in all nine zones in the time grid, the time warp will take you to the edge of the time block. You will be given the first letter of each of the nine items of cargo you have successfully collected. In order to prove that you are worthy of inter-grid travel, you will need to unscramble these letters to form a new password!

In the same way, having completed all nine time grids in the current block, you must unscramble the final password.

If you can unscramble this final password, you will have a permit to exit from the space-time continuum. You will have achieved the title of CREATOR.

The Commodore version Starion was written by Louis Madon, based on the game design created by David Webb. David Webb wrote the Spectrum and Amstrad versions of STARION, and is also the author of two books on Spectrum machine language programming published by Melbourne House.

Programming by Louis Madon
Game design by David Webb

Music drawing by Dieter Jansen

Vector Graphics by David Webb

C64 Graphics by Greg Holland

Cover artwork Ian McCausland

Game design copyright © David Webb 1985

Game program copyright © Beam Software

Published by: Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW10 6TF, United Kingdom.
70 Park Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australia.

WARNING: Infringement of copyright is a criminal offence, copying, hiring, lending, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express permission of Melbourne House Publishers Ltd. All Melbourne products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.

DEUTSCH

1. EINFÜHRUNG

STARION ist eine multi-dimensionale Weltraumfahrt-Nachahmung, welche Reflexvermögen, analytisches Denken, Ausdauer und grosse Abenteuerausforderung erfordert.

In dem Spiel wird das flimmerfreie Vector-Graphic-System, das fortschrittlichste, das jemals für einen Commodore 64 Computer gefunden wurde, verwendet. Die Steuerung kann entweder über das Tastenfeld oder den Joystick erfolgen.

2. AUFLADE-INSTRUKTIONEN

a) Legen Sie die Kassette in Ihren Commodore Daten-Recorder und stellen Sie sicher, dass er richtig angeschlossen und dass das Band vollständig zurückgespult ist.

b) Drücken Sie auf dem Daten-Recorder die Taste PLAY.

c) Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP. Der Computer schaltet jetzt den Daten-Recorder ein und das Programm lädt sich auf.

d) dieses Band wird unter Verwendung des Pavlova Aufladesystems aufgeladen. Das Programm wird in kurzen Blöcken aufgeladen, um Fehler beim Aufladen auf ein Mindestmass zu beschränken. Beim Aufladeprozess werden drei Begrenzungs-Modi verwendet:

AUFLAUFECHTE BEGRENZUNGSLINIE — Aufladen der Daten
SCHWARZE BEGRENZUNGSLINIE — Suchen nach Daten
WEISSE BEGRENZUNGSLINIE — Fehler beim Aufladen

Wenn die Begrenzungsline während des Aufladens weiss wird, drehen Sie das Band etwas zurück und drücken Sie die Taste PLAY, um mit dem Aufladen fortzufahren.

e) Fehler beim Aufladen können reduziert werden, wenn man sicherstellt, dass der Daten-Recorder so weit wie möglich vom Fernsehgerät entfernt steht.

3. SZENARIUM

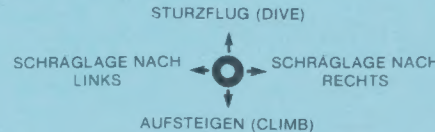
Wir befinden uns im Jahr 2100 und Sie heissen Starion. Sie kommen gerade aus der Weltraum-Akademie, wo Sie als der beste Schüler dazu ausgewählt wurden, das erste Zeitschiff der Welt — das S.S. Stardate — zu führen. Ihre Aufgabe: Sie müssen einfach die Zeit zurückdrehen und die Verwüstungen, welche im Raumzeitalter durch böse Fremdlinge aus anderen Welten, die vor Ihnen Raumfahrten unternahmen, verursacht wurden, wieder in Ordnung bringen.

Je weiter Sie im Spiel vorankommen, umso besser werden Ihre Fähigkeiten als Pilot. Als Belohnung werden Sie vom Rang des Novizen zum Oberbefehlshaber befördert. Falls und wenn Sie schliesslich das Ereignis Null vor dem Beginn der Zeiten (Ereignis Eins) erreichen, dann werden Sie zum ersten Lebewesen, das existiert und müssen nichtsonstwie anders den endgültigen Titel des SCHÖPFERS aller nachfolgenden Zeiten übernehmen.

4. STEUERUNGEN

Beim Beginn des Spieles werden Sie gefragt, ob Sie mit der Tastatur oder mit dem Joystick steuern wollen. Wenn Sie den Joystick wählen, stecken Sie den Joystick in den hinteren Teil Ihres Commodore 64 ein.

Mit den vier Richtungen Ihres Joystick können Sie Ihr Schiff wie folgt steuern.



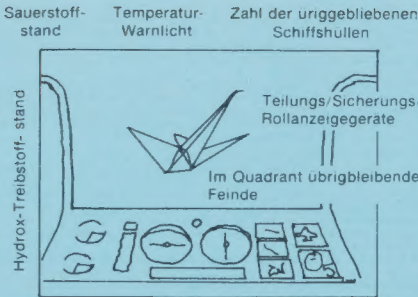
Ausserdem werden die nachstehenden Tasten verwendet:
F1: Beschieiungen F7: Verlangsamung

Um das Spiel abzubrechen, drücken Sie RUN/STOP und RESTORE.

Wenn Sie die tastatur verwenden, so sind die vier Steuerleisten 1, P, Q und X, um nach links in Schräglage zu gehen, nach rechts in Schräglage zu gehen, zum Sturzflug bzw. Aufsteigen. Die Leertaste wird zum Feuern verwendet.

5. INSTRUMENTENBRETT

Das nachstehende Diagramm zeigt, was Sie auf Ihrem Instrumentenbrett sehen können:



Temperaturstand Radars Geschwindigkeitsanzeiger

Jedes Gerät auf dem Instrumentenbrett gibt Ihnen Informationen über einen anderen Teil des Raumschiffes, das Sie steuern. Es sind dies die folgenden:

Sauerstoffstand

Dieses wird im Laufe des Spiels aufgebraucht. Es gibt keinerlei Möglichkeit, Ihren Sauerstoff aufzufüllen und wenn sich dieser auf Null reduziert, dann sind Ihre Flugtage vorüber.

Temperatur-Warnlicht

Sollte die Temperatur zu weit ansteigen, dann laufen Sie Gefahr, einen Ihrer Schiffshüllen auszubrennen. Das flackernde Licht zeigt eine solche Situation an.

Hüllen auf der linken Seite

Jedes Raumschiff ist mit nur 5 Hüllen ausgestattet. Sollten sie alle durch feindliche Schüsse oder durch ausbrennen zerstört werden, so ist Ihr Raumschiff nicht mehr betriebsfähig.

Hydrox-Stand:

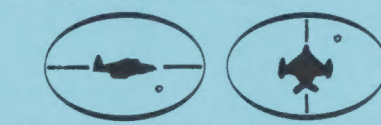
Hydrox ist der Treibstoff, den Ihr Raumschiff verwendet. Jedes Mal, wenn Sie auf einem Planeten landen, können Sie diesen nachfüllen. *aque fois que vous abordez une planète.*

Teilungs/Sicherungs/Rollanzeigergeräte

Auf diesen Anzeigegeräten können Sie sehen, welche Auswirkungen Ihre Kommandos auf die Bewegungen des Raumschiffes haben

Temperatur-Stand

Wie bereits erwähnt, ist es erforderlich, dass die Temperatur genau kontrolliert wird. Die Temperatur steigt, wenn auf Sie geschossen wird, wenn Ihre Geschwindigkeit zu hoch ist oder wenn Sie zu schnell fliegen.



Radars

Auf diesen Radar-Anzeigern können Sie sehen, wo sich Ihre Feinde in dem drei-dimensionalen Weltraum befinden. In dem nachstehenden gezeigten Beispiel zeigt der linke Radar-Anzeiger eine 'Seitenansicht' Ihres Raumschiffes. Sie können sehen, dass der Feind sich vor und unter Ihrem Raumschiff befindet. Der rechte Radar-Anzeiger zeigt eine 'Obenansicht' Ihres Raumschiffes. Auf diesem Radar-Anzeiger können Sie sehen, dass der Feind sich auf der rechten Seite Ihres Raumschiffes befindet. Die beiden Radar-Anzeiger zusammen zeigen den Standpunkt des Feindes an.

Geschwindigkeitsanzeiger

Die Geschwindigkeit des Raumschiffes wird durch die F1/F7 Steuer Tasten kontrolliert.

6. WO SIE SICH BEFINDEN

Sie und Ihr Raumschiff befinden sich in einem Raum-Zeit Kontinuum, welches sich aus 81 'Zeitzeiten' zusammensetzt.

Am Anfang befinden Sie sich in einem 'Zeitgitter'. Jedes Zeitgitter setzt sich aus 9 Zeitzeiten zusammen. Sie werden in der Lage sein, die einzelnen Zeitzeiten zu wählen, indem Sie den zur Verfügung gestellten Datenkalender durchgehen.

Sie können nicht in ein anderes Zeitgitter gehen bevor sie nicht alle Probleme in Ihrem derzeitigen Zeitgitter gelöst haben. Wenn dies erfolgt ist, werden Sie sich in einem 'Zeitblock' befinden, wo Sie in der Lage sein werden, eines der acht verbleibenden Zeitgitter zu wählen (wobei Sie Zugang zu den 72 Zeitzeiten erhalten, welche Sie noch nicht erledigt haben).

7. WAS SIE TUN MÜSSEN

Wenn Sie einmal eine Zeitzone gewählt haben wird das Raumschiff zu diesem Teil des Weltraums der Zeit hinzulen. Ihr Instrumentenbrett wird anzeigen, wie viele feindliche Schiffe Sie in dieser Zeitzone zerstören müssen.

Bei Zerstörung jedes feindlichen Schiffes wird die Fracht des toten Feindes in Form eines Buchstabens aus dem Alphabet sichtbar. Sie müssen diese Fracht einsammeln und können dies erzielen, indem Sie durch jeden Buchstaben im Weltraum hindurchfliegen.

Wenn es Ihnen nicht gelingt, durch den Buchstaben rechtzeitig hindurchzufliegen, so wird sich der Buchstabe auflösen und es erscheint ein neuer Feind.

Jeder Buchstabe wird automatisch in Ihrem Frachtraum gelagert bis Sie alle Feinde in diesem Bezirk zerstört haben. Wenn Sie sämtliche

Buchstaben in diesem Bezirk eingesammelt haben, dann wird der Bord-Computer die Buchstaben zu Buchstaben zu entwerfen und die ursprüngliche durch die Feinde vertriebene Fracht zu identifizieren. Wenn Sie dann mit der Art der Fracht zufrieden sind, müssen Sie eine Zeitverbiegung finden und durch sie hindurchfliegen. Hierdurch wird es Ihnen ermöglicht, eine Zeitzone zu wählen, in die Sie die Fracht zurückbringen möchten.

Ihre erste Aufgabe ist es, zu dem Planeten zu fliegen und herauszufinden, ob es sich um das richtige Problem werden angezeigt und wenn Ihre Fracht die richtige ist, wird sie automatisch ausgeworfen und Ihre Treibstoffvorräte aufgefüllt. Sie müssen dann gegen die nächste Welle von Feinden um weitere Frachten kämpfen.

Wenn Sie die falsche Zeitzone gewählt haben, so müssen Sie sich aus dieser Zeitzone herauskämpfen, indem Sie eine Zeitverbiegung finden. Ihre Ausgang wird durch kämpfende Feinde blockiert. Diese Feinde haben keine Frachten bei sich, es werden deshalb keine Buchstaben in Erscheinung treten, wenn Sie dieselben zerstören. Wenn Sie einmal durch die Zeitverbiegung hindurch sind, können Sie eine andere Zeitzone wählen und herausfinden, ob die Fracht für diese Zeitzone geeignet ist.

8. NACHDEM SIE 9 ZEITGITTER VOLLSTÄNDIG HABEN

Wenn Sie die Geschichte in allen neun Zonen im Zeitgitter korrigiert haben, führt die Zeitverbiegung Sie an den Rand des Zeitblocks. Sie erhalten dort den ersten Buchstaben von jedem der neun Fracht-Gegenstände die Sie mit Erfolg eingesammelt haben. Um zu beweisen, dass die die Inter-Gitter-Reise verdienen, müssen Sie diese Buchstaben entwirren, um ein neues Kennwort zu liden.

Nachdem Sie alle neun Zeitgitter in Ihrem derzeitigen Block vervollständigt haben, müssen Sie auf dieselbe Art und Weise nur die ursprünglichen Buchstaben der neun Gitter-Kennworte entwirren, um das endgültige Kennwort zu bilden. Wenn Sie dieses endgültige Kennwort entwirren können, so erhalten Sie die Erlaubnis, aus dem Weltraum-Zeit-Kontinuum herauszutreten. Sie haben dann den Titel des SCHÖPFERS

Die Commodore-Version von Starion wurde von Louis Madon geschrieben. Sie basiert auf dem Spielentwurf, der von David Webb geschaffen wurde. David Webb schrieb die Spectrum- und Amstrad-Versionen von STARION; er ist ebenfalls der Autor von zwei Büchern über Spectrum Maschinensprachen-Programmierung, welche von Melbourne House veröffentlicht wurden. Verdienste:

Programmierung: Louis Madon
Spielentwurf: David Webb
Linien-Zeichnung: Dieter Jansen
Musik: Neil Brennan
Vector-Graphiken: David Webb
C64 Graphiken: Greg Holland
Künstlerische Gestaltung des Einbandes: Ian McCausland

Spielentwurf Copyright David Webb 1985
Spielprogramm Copyright Beam Software 1985

Herausgegeben von
Melbourne House,
Castle Yard House, Castle Yard
Richmond, TW10 6TF
Vereinigtes Königreich
70 Park Street, South Melbourne 3205
Victoria, Australien

WARNUNG: Die Übertretung von Copyright ist ein Strafvergehen, Kopieren, Verleihen, Ausleihen, Öffentliche Übertragungen, Transmission und Vertrieb, mit Ausnahme der Original-Verpackung, sind ohne die ausdrückliche Erlaubnis von Melbourne House Publishers Ltd. verboten.
Alle Produkte von Melbourne House werden vorbehaltlich unserer Verkaufsbedingungen, die auf Wunsch erhältlich sind, verkauft.

FRANÇAIS

1. INTRODUCTION

Starion est une simulation de voyage multi-dimensionnel dans l'espace et dans le temps, à 81 zones, qui nécessite de bons réflexes, des capacités analytiques, de l'endurance et un sens aigu de l'aventure. Le jeu utilise le système de graphisme à vecteurs (sans vibrations) le plus perfectionné qui ait jamais été conçu pour un ordinateur Commodore 64. Les commandes peuvent être activées soit par clavier, soit à l'aide du manche à balai.

2. INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

a) Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore et assurez vous que tout est bien connecté, et que la cassette est bien rembobinée à la position de départ.

b) Appuyez la touche PLAY sur le magnétophone.

c) Appuyez simultanément les touches PLAY et RUN/STOP. L'ordinateur va maintenant mettre le magnétophone en marche automatique et le programme va être chargé.

d) Cette bande utilise le système de chargement précis 'Pavlova'. Le programme va être chargé en petites quantités afin de minimiser les erreurs de chargement. Trois différents types de bordure vont être utilisés durant le chargement.

BORDURE CLIGNOTANTE — Données de chargement
BORDURE NOIRE — Recherche de données
BORDURE BLANCHE — Erreur de chargement

Si la bordure devient blanche durant le chargement, veuillez rembobiner la cassette juste un petit peu, et appuyer la touche PLAY pour continuer le chargement.

e) Il est souvent possible de réduire le nombre d'erreurs de chargement en veillant à ce que votre poste téléviseur.

3. SCÉNARIO

Nous sommes en l'an 2100, et vous vous appelez STARION. Tout frai

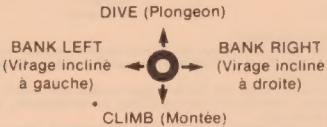
sorti de l'Ecole de l'Espace, vous avez été choisi, vous, le meilleur élève, pour piloter le premier vaisseau spatial temporel du monde, le "STARDATE". Votre mission: oser retourner en arrière dans le temps et remédier à la dévastation provoquée dans la continuité de l'espace-temps par les affreuses créatures ennemies des autres-mondes qui ont réussi à voyager dans le temps avant vous.

Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, vos capacités de pilote s'améliorent. Vous en êtes récompensés en montant en grade, de Novice à Commandant en Chef. Si et quand vous arrivez finalement à l'Événement Zéro avant le commencement des temps (Evènement Un), vous deviendrez alors la première chose qui ait jamais existé et vous porterez, faute de concurrence, le titre ultime de CREATEUR de tout ce qui suivra.

4. COMMANDES

Vous devrez choisir dès le début du jeu, si vous voulez jouer avec le manche à balai ou avec le clavier. Si vous choisissez le manche à balai, veuillez raccorder le branchement au port arrière de votre Commodore 64.

Les 4 commandes dont vous disposez avec votre manche à balai pour contrôler votre vaisseau sont les suivantes.



Les touches supplémentaires permettent les opérations suivantes:

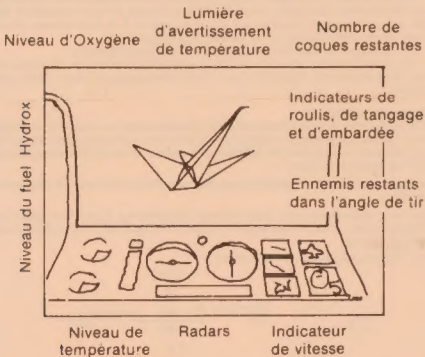
F1: Accélération F7: Décélération

Pour arrêter le jeu, appuyez les touches RUN/STOP et RESTORE.

Si vous utilisez le clavier, les 4 touches de commande sont I, P, Q, et X, pour les virages inclinés vers la gauche et vers la droite, pour les plongeurs et les montées, par ordre respectif. La barre d'espace sert à tirer.

5. TABLEAU DE BORD

Le schéma suivant indique ce que vous pouvez voir sur votre tableau de bord.



Chaque instrument du tableau de bord vous fournit des renseignements sur une partie du vaisseau spatial que vous contrôlez, comme suit:

Niveau d'Oxygène

Vos réserves d'oxygène vont être entièrement utilisées au cours du jeu. Il n'y a aucun moyen de pouvoir vous procurer de l'oxygène et si vous atteignez le niveau 0, vous jours de seront réduits à néant.

Lumière d'Alerte de Température

Si le niveau de la température est trop élevée, vous courez le risque de brûler l'une de vos coques. La lumière clignotante indique que vous vous trouvez dans une telle situation.

Nombre de Coques Restantes

Chaque vaisseau est équipé de 5 coques seulement. Au cas où toutes seraient endommagées par les feux de l'ennemi ou par incendie, votre vaisseau sera hors d'usage.

Niveau d'Hydrox

Hydrox est le fuel que vous utilisez pour votre vaisseau. Vous pourrez faire le plein chaque fois que vous aborderez une planète.

Indicateurs de Roulis, de Tangage et d'Embarquée

Ils indiquent quels effets vos commandes ont sur le mouvement du vaisseau.

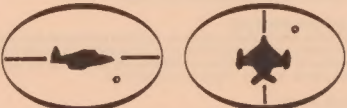
Niveau de Température

Comme indiqué plus haut, la température doit être soigneusement contrôlée. La température augmente si on vous tire dessus, si votre vitesse est trop élevée ou si vous tirez trop vite.

Radars

Ces 2 écrans-radars montrent l'emplacement de vos ennemis dans l'espace tri-dimensionnel. Dans l'exemple ci-dessous, l'écran de gauche donne une 'vue latérale' de votre vaisseau. Vous pouvez ainsi voir que l'ennemi se trouve au-devant et au-dessous de votre vaisseau. L'écran-radar de droite vous donne une 'vue de dessus' de votre vaisseau. Vous

pouvez alors voir que l'ennemi se trouve sur la droite de votre vaisseau. Ces deux radars combinés vous donnent la position de l'ennemi sans problèmes.



Indicateurs de Vitesse

La vitesse du vaisseau spatial est contrôlée par les touches de commande F1 et F7.

6. ENDROIT OÙ VOUS VOUS TROUVEZ

Votre vaisseau et vous-même existez dans une continuité de l'espace-temps, constituée de 81 'zones de temps'.

Vous vous trouverez tout d'abord dans une 'grille de temps'. Chacune de ces grilles est constituée de 9 zones de temps. Vous pourrez choisir entre les zones de temps individuelles en feuilletant le calendrier des dates fourni.

Vous ne pouvez pénétrer dans une autre grille de temps tant que vous n'avez pas résolu tous les problèmes de votre grille de temps du moment. Une fois que vous aurez résolu tous vos problèmes, vous vous trouverez alors dans un 'bloc de temps' ou vous serez en mesure de choisir l'une des 8 grilles de temps restantes (donnant ainsi accès aux 72 zones de temps que vous n'avez pas encore achevées).

7. VOICI CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE

Une fois que vous aurez choisi une zone de temps, votre vaisseau spatial retournera dans cette partie de l'espace-temps. Votre tableau de bord vous indiquera combien de vaisseaux ennemis vous devrez détruire dans cette zone de temps.

Chaque fois que vous détruirez un vaisseau ennemi, la cargaison de l'ennemi tue se matérialisera sous forme d'une lettre alphabétique. Vous devrez prendre possession de cette cargaison, chose que vous ne pourrez faire qu'en volant à travers cette lettre dans l'espace.

En cas d'échec, la lettre se désintègre et un nouvel ennemi apparaît.

Chaque lettre sera automatiquement emmagasinée dans votre cale jusqu'à ce que vous ayez détruit tous les ennemis de ce secteur. Lorsque vous aurez rassemblé toutes les lettres de ce secteur, votre ordinateur de bord vous demandera de débrouiller les lettres afin d'identifier la cargaison d'origine délogée par les ennemis. Cela fait, vous devrez localiser une faille dans le temps et y voler à travers. Ce qui vous permettra de choisir une zone temporelle où renvoyer la cargaison.

Votre première tâche sera de voler jusqu'à la planète et de voir si le problème est le bon. Le problème temporel que vous sera indiqué et si votre cargaison est correcte, elle sera automatiquement éjectée. Votre plein d'hydrox sera alors effectué. Vous devrez ensuite combattre la nouvelle vague d'ennemis pour plus de cargaison.

Si vous avez sauté dans la mauvaise zone de temps, vous devrez combattre pour en sortir, et trouver une faille dans le temps. Si des ennemis essaieront de bloquer votre sortie. Ceux-ci ne transportent pas de cargaison, et aucune lettre n'apparaîtra chaque fois que vous détruirez un ennemi. Une fois que vous aurez franchi la faille dans le temps, vous pourrez alors choisir une autre zone de temps, et vérifier si elle correspond à votre cargaison.

8. APRÈS AVOIR COMPLÉTÉ LES 9 GRILLES DE TEMPS

Une fois que vous aurez corrigé l'histoire des 9 zones dans la grille de temps, la faille dans le temps vous transportera au bord du bloc de temps. Vous serez alors gratifié de la première lettre de chacune des 9 cargaisons que vous avez brillamment conquises. Afin de prouver que vous êtes capable et méritant d'effectuer des voyages inter-grilles, vous devrez débrouiller ces lettres et constituer un nouveau mot de passe.

De la même manière, après avoir complété les 9 grilles de temps du bloc du moment, vous devrez débrouiller les mots de passe des 9 grilles de temps, et ce à l'aide de la première lettre de chacun d'eux, afin de pouvoir former le mot de passe final et définitif.

Lorsque vous aurez déchiffré le mot de passe final, vous serez alors libre de quitter la continuité espace-temps. Vous aurez alors conquis le titre de CREATEUR.

La version de STARION pour Commodore a été écrite par Louis Madon, basée sur le jeu conçu et créé par David Webb. David Webb est l'auteur des versions de STARION pour Amstrad et Spectrum. Il est aussi l'auteur de deux livres sur la programmation de langage machine sur Spectrum publié par MELBOURNE HOUSE.

Réalisation

Programmation Louis Madon

Conception du jeu David Webb

Dessin graphique Dieter Jansen

Musique Neil Brennan

Graphismes des vecteurs David Webb

Graphismes C64 Greg Holland

Illustration de Couverture Ian McCausland

Droits d'Auteur de la conception du jeu David Webb 1985

Droits d'Auteur de programme du jeu Beam Software 1985

Publié par: Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW10 6TF, Royaume Uni.

70 Park Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australie

AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement défendu et illégal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine et sans l'autorisation expresse écrite de la Société MELBOURNE HOUSE PUBLISHERS LTD. Tous les produits de MELBOURNE HOUSE sont vendus et soumis à nos conditions de vente, dont vous pouvez obtenir une copie sur demande.

ROCK 'N' WRESTLE FRANÇAIS

Instructions de Chargement

1. Placez la cassette dans votre magnétophone COMMODORE et assurez-vous que tout est bien connecté et que la cassette est bien rembobinée.
2. Appuyez la touche PLAY sur le magnétophone.
3. Appuyez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP. L'ordinateur va maintenant mettre le magnétophone en marche automatiquement et le programme va être chargé.
4. ROCK 'N' WRESTLE utilise système de chargement rapide "PAVLODA" et le programme 64K sera entièrement chargé dans votre ordinateur en 3 minutes environ. Le programme va être chargé en petites quantités afin de minimiser les erreurs de chargement. Trois différents types de bordures vont être utilisés durant le chargement:

BORDURE CLIGNOTANTE — Données de Chargement
BORDURE NOIRE — Recherche de Données
BORDURE BLANCHE — Erreur de Chargement

Si la bordure devient blanche au cours du chargement, veuillez rembobiner la cassette juste un petit peu, et appuyez la touche PLAY pour continuer le chargement.

5. Il est très souvent possible de réduire le nombre d'erreurs de chargement si vous veillez à ce que votre magnétophone soit le plus éloigné de votre TV.

Rock 'n' Wrestle est le premier jeu de lutte véritablement en 3 dimensionnel. De plus, il est entièrement contrôlable à partir du clavier ou du manche à balai.

Vous êtes Gorgeous Greg, et vous êtes au 10^{ème} rang parmi les concurrents qui participent au Championnat Mondial de Lutte. Pouvez-vous lutter et gagner votre titre de Champion?

Options de Sélection

F1: Début du Jeu

F3: Sélection du nombre de joueurs (1 ou 2)

F5: Interruption du jeu en cours.

F7: Sélection entre Clavier et Manche à Balai.

Modalités Pour Jeu Avec 1 Joueur

Veillez brancher votre manche à balai dans le port de devant. Le lutteur qui se trouve en bas et à droite du ring est votre lutteur, celui qui est classé 10^{ème}. Votre tâche est de vaincre tous les autres participants et d'obtenir le titre de Champion. Vous devez plaquer au sol chacun de vos adversaires en un certain délai de temps, sans qu'aucun d'eux ne parvienne à vous plaquer au sol. Si le délai de temps expire, vous perdez le match par forfait. L'essai de lutte final qui conduit au titre de Champion n'a pas de limite de temps restrictive.

Vous pouvez débiter le jeu soit en actionnant votre manette, soit en pressant la touche F1.

Modalités Pour Jeu Avec 2 Joueurs

Le lutteur du bas est contrôlé par un manche à balai dans le port de devant tandis que le lutteur du haut est contrôlé à partir du port arrière. Chaque joueur peut choisir un lutteur en actionnant son propre manche à balai soit vers le haut, soit vers le bas, en pressant sa manette lorsque le lutteur de son choix apparaît.

Le vainqueur sera le premier joueur qui réussira à plaquer son adversaire au sol par deux fois, et ce, dans le délai de temps imparti. Le jeu pourra débiter en pressant la touche F1.

Utilisation Du Clavier

Cette option est destinée aux joueurs qui préfèrent jouer ce jeu sans le manche à balai.

Les touches à utiliser sont les suivantes:

Joueur 1 (en bas à droite)		Joueur 2 (en haut à gauche)	
HAUT	W	HAUT	à
BAS	X	BAS	/
GAUCHE	A	GAUCHE	:
DROITE	D	DROITE	-
MANETTE	S	MANETTE	;

Regles Du Jeu

Si vous avez trouvé le jeu de démonstration compliqué et dur, ne vous découragez pas car ROCK 'N' WRESTLE n'est pas difficile du tout à jouer. La règle de base à respecter lors du contrôle de votre lutteur, est de surveiller la direction dans laquelle il se trouve. Par exemple, si le lutteur fait face à l'écran, il suffit d'actionner votre manche vers le haut pour le faire avancer. Si vous actionnez votre manche vers le bas, le lutteur reculera. Le lutteur se tournera et se dirigera vers la droite si vous actionnez le manche vers la droite. Si vous voulez faire demi-tour (180 degrés), vous devrez actionner le manche vers la gauche deux fois, ou vers la droite deux fois, selon la direction où vous désirez aller.

Tous les mouvements dépendent de la direction dans laquelle le lutteur se trouve. Exemple: chaque fois que vous pressez la manette et que vous pointez dans la direction où vous vous trouvez, vous essaieriez d'empêcher votre adversaire (vos bras s'allongeront). Si vous pointez dans la direction contraire et que vous pressez la manette, vous vous arquez alors vers l'arrière et donnerez un coup de pied à votre adversaire.

Lorsque vous devez choisir un mouvement, il suffit de choisir le mouvement le plus approprié à la situation, et le plus naturel. Exemple: Coup de tête, empoignée plaquement au sol, et écrasement se font vers l'avant.

Les coups de pied et les mouvement de soulèvement se font vers l'arrière.

Les mouvements de bras tels que choc de l'avant-bras, coup de coude, et l'étendard sont faits vers la droite ou la gauche.

Pratiques des mouvements

Le meilleur moyen de pratiquer ces mouvements divers est de vous entraîner sur le mode de jeu à 2 joueurs. En effet, votre opposant ne contrecarrera aucun de vos mouvements ce qui vous permettra de vous perfectionner.

Détails des divers mouvements disponibles dans Rock 'n' Wrestle. Les graphiques ci-dessous représentent les divers mouvements disponibles supposent que votre lutteur fait face à l'écran.

1.1 Déplacement dans le ring



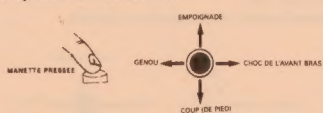
Pour faire demi-tour, pivotez vers la gauche deux fois ou vers la droite deux fois.

1.2 Course et rebondissement dans les cordes du ring

Si vous continuez à marcher dans la même direction, vous commencerez à courir.

Si vous atterrissez dans les cordes, vous pouvez rebondir et gagner plus d'élan si vous dirigez votre manche à balai vers l'arrière, tandis que votre lutteur est projeté dans les cordes (que vous verrez se tendre vers l'extérieur).

1.3 Comment épuiser votre adversaire.



Le genou soulevé, le choc de l'avant-bras et les coups (de pied) sont des mouvements destinés à épuiser l'énergie de votre adversaire et à vous permettre d'empoigner ce même adversaire.

1.4 Comment empoigner votre adversaire

Si vous pressez la manette et si vous poussez le manche à balai vers l'avant, les bras votre lutteur s'étendront vers l'avant; c'est alors que vous pourrez tenter d'empoigner votre opposant.

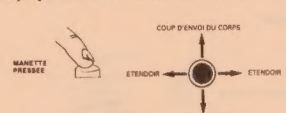
Si vous êtes à portée de votre adversaire, et si vous avez correctement minuté votre mouvement, vous pourrez vous emparer de votre adversaire. Si vous êtes face à face vous pourrez faire un collier de force à votre adversaire.

Si vous l'empoignez par derrière, vous pourrez faire un Nelson complet à votre adversaire. Si vous l'empoignez par les cotés, vous pourrez alors faire une clef de bras à votre adversaire.

1.5 Clef de bras et rotation du bras

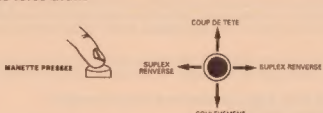
Une fois que vous tenez votre adversaire dans une clef de bras, vous pouvez ensuite le faire pioletter si vous gardez votre doigt sur la manette et si vous faites pivoter le manche à balai sur lui-même. Si vous désirez le délivrer et l'envoyer dans les cordes, il vous suffit d'enlever votre doigt de la manette. Selon la force de la rotation, votre adversaire sera projeté dans les cordes avec violence et rebondira sans contrôle aucun. Vous pouvez faire toujours votre adversaire en secouant votre manche à balai. De même, il peut arriver à se libérer en vous donnant des secousses plus violentes.

1.6 Après avoir projeté votre adversaire dans les cordes



Si vous poussez le manche à balai vers l'avant, votre corps sera projeté contre votre adversaire, qui sera cloué au sol, si vous réussissez votre coup. Poussez le manche vers l'arrière et vous lâcherez prise et donnerez un violent coup de genou à votre adversaire. Si vous actionnez le manche à balai vers l'arrière, vous effectuerez une manœuvre très utile après avoir projeté votre adversaire dans les cordes, car après un tel coup, l'adversaire en demeure essouffé et reste au tapis.

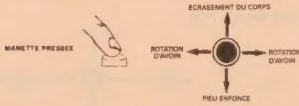
1.7 Collier de force avant



Après avoir empoigné votre adversaire de face, veuillez presser la manette. Si vous poussez le manche à balai vers l'avant, votre opposant recevra un coup de tête qui le fera tituber.

Si vous poussez la manche vers les cotés, vous obtiendrez un suplex renversé, l'un des meilleurs mouvements de lutte. Si vous poussez la manche vers l'arrière, vous pourrez soulever votre adversaire au-dessous de votre tête. Ce que vous pourrez faire si vous avez assez d'énergie et si votre adversaire n'est pas trop résistant. (Voir 1.12). En cas de résistance, il faut réessayer et vous arriver peut-être à attraper votre adversaire à l'improvise.

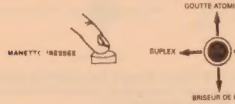
1.8 Soulèvement de force (après avoir soulevé votre adversaire à partir du collier de force avant



Cette situation est une situation de domination qui vous permet d'avoir votre adversaire à votre merci. Si vous voulez lui faire une rotation d'avion, veuillez faire aller votre manche. Vous pouvez augmenter la force du tournoiement en secouant votre manche à balai. De même, votre adversaire peut contre-Attaquer en vous donnant des secousses plus violentes. Si vous voulez arrêter ce mouvement, il vous suffit d'ôter votre doigt la manette et de laisser tomber votre adversaire sur le tapis sans aucune cérémonie.

Si vous poussez votre manche vers l'arrière, vous pourrez alors tenter le mouvement le plus difficile mais le plus dévastateur de Rock 'n' Wrestle qu'est le mouvement "Le Pieu Enfoncé". Bien que peu d'opposants puissent se remettre de cette manœuvre qui brise le cou des adversaires, il peut arriver que certains opposants résistent (Voir 1.12).

1.9 Nelson Complet (empoignade par l'arrière)



Après avoir empoigné votre adversaire par derrière, ne relâchez pas la manette. Si vous réussissez à exécuter un beau suplex vous aurez votre adversaire au tapis, à bout de souffle. Si vous poussez la manche vers l'avant, vous obtiendrez la goutte atomique, qui est lorsque votre adversaire est conduit dans le tapis par les pieds. Par encore est le mouvement "Brisure de dos" qui est destiné à arranger la colonne vertébrale de votre adversaire.

1.10 L'adversaire terrassé sur le tapis



Si votre adversaire est terrassé sur le tapis, vous pouvez continuer vos attaques soit en lui donnant des coups de pied et lui marcher dessus, soit des coups de coude ou de genou. Si votre adversaire semble en difficulté, vous pouvez tenter de faire un tourniquet (Voir 1.11). Si vous pensez qu'il est assez faible pour le plaquer, vous pouvez pousser la manche plus en avant afin de pouvoir l'empoigner plus fortement.

1.11 Tourniquet



Si votre luttteur se trouve dans l'un des quatre coins, et si vous pressez la manette, alors vous pourrez initier le voi du touriquet, qui est la manœuvre de lutte la plus étonnante.

Vous verrez alors votre luttteur grimper sur le pilier d'un des coins et attendre, les bras étendus, prêt à se jeter sur ses adversaires. Si vous laissez aller la manette votre luttteur se lancera alors dans les airs, et s'envolera vers le centre du ring.

Si quelque contact se fait, que votre adversaire gise sur le tapis ou qu'il soit debout, ce mouvement peut détruire ce dernier complètement; par contre, si vous ratez votre adversaire, vous risquez de vous faire très très mal.

Méfiez-vous aussi des adversaires qui gisent sur le tapis et qui pourraient vous feintes, comme esquiver vos coups au dernier moment.

1.12 Que faire dans une situation compromettante (à l'aide du manche)

Chaque fois que vous serez pris dans un collier de force ou autre vous pourrez remuer votre manche à balai afin de contrecarrer les mauvaises

intentions de vos adversaires. Le fait de remuer la manche à balai signifie de lui pousser vers le haut ou vers le bas ou sur les cotés le plus rapidement possible.

1.13 Comment empêcher un attaquant de vous clouer au sol

Si vous voulez renverser un adversaire qui essaie de vous clouer au sol, c'est-à-dire si vous voulez vous relever, il suffit de pousser votre manche vers le haut et vers le bas.

1.14 Comment vous relever du tapis

Vous pouvez remuer la manche pour reprendre contrôle, mais pour retourner en position debout, vous devez presser la manette. Vous pouvez rester sur le tapis tant qu'il vous plait... il ne dépend que de vous de presser la manette ou non.

Conseils Pour Joueurs Plus Avancés

Les mouvements de force sont ceux qui utilisent les mouvements de soulèvement tels que l'écrasement du corps, "les suplex" et "le pieu enfoncé". Si vous relâchez votre manette lorsqu'il semble que votre luttteur lâcher prise de son adversaire, c'est alors que le plus de dommages peut être fait.

List Des Mouvements Divers De 'Rock 'n' Wrestle

Rotation D'Avion: Mouvement qui fait que l'infortuné victime tourne et tourne, telle une hélice d'avion.

Rotation Du Bras: Autre mouvement de tournoiement qui cette fois-ci a lieu sur le tapis du ring, avant que la victime ne soit envoyée dans les cordes du ring.

Torale Du Bras: Mouvement spécialement conçu pour complètement enchevêtrer votre ennemi.

Goutte Atomique: La victime est soulevée et renvoyée sur le tapis, les pieds à l'abord.

Brisure De Dos: C'est même prise que la GOUTTE ATOMIQUE. Cette fois-ci, c'est la colonne vertébrale de la victime qui se voit arrangée par les genoux de son attaquant.

Ecrasement Du Corps: Votre pauvre adversaire va être par ce mouvement, envoyé d'une certaine hauteur sur le tapis il va s'écraser. **Etendoir:** La victime sans défense va être étendue sur une corde à linge par un avant-bras rallongé.

Coup Tombe: Cette fois-ci, l'attaquant va prendre la tête de son adversaire pour un ballon de football qu'il va frapper avec force.

Coup De Coude: Après quelques mouvements dans le vide, l'attaquant va enfoncer son coude dans sa victime couchée face contre terre.

Coup D'Envol Du Corps: L'attaquant va catapulter son propre corps sur la victime, avec la force d'un canon.

Choc De L'Avant-Bras: Coup douloureux de l'avant-bras porté sur la tête.

Nelson-Complet: Mouvement de force donné par derrière.

Coup De Tête: Il est utile d'avoir la tête dure contre un adversaire peu méfiant.

Collier De Force: Ce mouvement est conduit de face ce qui assure à l'attaquant un contrôle total de la situation.

Coup Traitre: Ce coup de genoux bien placé garantit de faire des merveilles sur l'apparence de l'adversaire.

Attaque Du Genou: Mouvement qui fait tout adversaire se plier en deux.

Charge Folle: Simple mais efficace; il suffit de foncer sur votre adversaire comme un taureau enragé.

Pieu Enfoncé: Ce coup est horrible; en effet, la victime est enfoncée tête première dans le tapis.

Plaquement Au Sol: Voilà: Comptez jusqu'à trois et ouvrez cet homme ainal jusqu'à 3.

Suplex Renverse: C'est un beau coup; la victime est secouée de tous les cotés, comme un pendule renversé.

Coup Dur: Lorsque votre adversaire se trouve au sol, donnez lui un coup de pied violent.

Suplex: C'est un bon moyen d'envoyer votre adversaire sur le tapis.

Tourniquet: Tel un faucon, vous planez au dessus de votre proie non méfiant prêt à fonder sur elle.

Publié par: Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, Royaume Uni.

et 98-100 Tope Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australia.

Distribution: Conception du jeu — Gregg Barnett

Ce jeu a été conçu et programmé par l'équipe de Gregg Barnett, Bruce Bayley, Cameron Duffy, Damian Watharow.

Programmation additionnelle: Andrew Pavlomanolacos, Nigel Spencer

Graphismes: Greg Holland

Musique: Neil Brennan

LORD TOFF

Il est le luttteur le plus dangereux, du monde entier. Il descend d'après son aïeule généalogique, d'un enfant illégitime de James I. D'après lui, l'Empire Britannique ne renaitra — un jour, et alors, il jouera le rôle qui lui est destiné. Lord Toff est un luttteur scientifique, qui connaît tous les mouvements.

BAD BARNEY TROUBLE

Cet homme masqué vient de nul ne sait d'où. Il prend plaisir à la souffrance. Pour l'instant, les adversaires peuvent supporter autant que celui-ci peut supporter. Cependant, il revient toujours à la charge pour se battre et vaincre. Son favori est celui de "l'Etendoir"; j'aime les entendre s'entreangler — un sou fait j'adore ça!"

FLYING EAGLE

Un indien Apache au sang de taureau, courageux, possédant la ruse et la furtivité des ser anctores. Flying Eagle peut se vanter de son adresse à contrecarrer les manœuvres de ses adversaires. Son nom suffit à indiquer qu'il est très bon au mouvement du "Tourniquet"; et qu'il en obtient même des résultats dévastateurs.

VICIOUS VIVIAN

Vivian n'est pas peureux. Avec un nom pareil, il a eu vite fait d'apprendre à se défendre dans n'importe quelle situation. Il a entraîné pendant des années dans les rues et est un expert en bargasses...

BRUCE LOS BREAKER

Il est possesseur d'un radin. Son style est de mauvais goût et sale. Il s'entraîne chez lui, au Texas, à envoyer ses vaches sur son ranch. Attention, il excelle dans le coup "Ecrasement du Corps"!

BRUCE DE LOS ANGELES

Il vient de cette ville brillante, où il a eu maintes occasions de montrer ses talents de luttteur sans besoin d'un ring. Ne le laissez pas agir dans votre dos. Lorsque je les fais tourner au-dessus de ma tête, je les fais ensuite s'écraser contre le tapis. C'est du vrai de vrai.

COLEREUX ABDUL

Abdul est en colère. Pourquoi? parce qu'il est le dernier fils de la plus jeune femme du l'un des sheiks les plus riches du Moyen — Orient Et Abdul est le dernier en liste pour l'héritage Il aime s'entraîner au forage pétrolier en pratiquant le mouvement d'enfoncement de la tête de ses adversaires dans le tapis.

MICK MOLTOV

Cette force de la nature borge a prouvé que personne ne doit douter de son pouvoir. On dit que son crâne une épaisseur d'environ 5 cms. Lors d'une récente séance d'entraînement, il paraît qu'il s'amusa à briser des blocs de glace avec sa tête.

Attention: Ne restez pas sur son côté aveugle, cela le rend fou furieux.

MAC COY COU ROUGE

Mac Coy Cou Rouge ("Appelmezmoi Rouge"), est venu dans la "Ville" pour s'essayer à la lutte. Ne vous laissez pas tromper par son hospitalité... lorsqu'il a recours à la goutte atomique, vous aurez l'impression d'être un poteau planté dans la cambrousse.

GORGEOUS GREG

VOUS êtes le fabuleux Gorgeous Greg, le héros blond.

Vous aimerez aussi nos autres titres pour le Commodore 64, publiés par Melbourne House

"FIGHTING WARRIOR: "Les graphismes sont grandioses, et admirablement animés... un successeur de FIST, Méritant et de haute qualité" — Computer and Video Games

"GYROSCOPE: "Jeu très accrocheur et très très intelligent — Sélection de la semaine" — Popular Computing Weekly

"STARION: "Etonnant, époustouflant, phénoménal" — Crash

"WAY OF THE EXPLODING FIST: "Ce sera sans nul doute LE succès de l'été — Daily Mail

AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement illégal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine et sans l'autorisation expresse de la Société Melbourne House Publishers Limited.

Tout le produits Melbourne House sont vendus et soumis à nos conditions de vente, dont vous pouvez obtenir une copie sur demande.

DEUTSCH

Auflade-Instruktionen

1. Legen Sie die Kassette in Ihren Commodore Daten-Recorder ein und stellen Sie sicher, dass sie vollkommen zurückgespult ist.

2. Drücken Sie auf dem Daten-Recorder die Taste PLAY.

3. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP. Der Computer schaltet den Daten-Recorder automatisch ein und das Program lädt sich auf.

4. ROCK 'N' WRESTLE verwendet das "PAVLODA" Schnellaufdatei-System und das gesamte 64K Programm wird in ca. 3 Minuten in Ihrem Computer aufgeladen. Das Programm wird in kurzen Blöcken aufgeladen, um die Fehler beim Aufladen auf ein Mindestmaß zu reduzieren.

Während des Aufladens werden drei verschiedene "Arten" von Bergrenzungen verwendet:

BLITZARTIG AUFLAUENDENDE BERGRENZUNG — Aufladen von Daten

SCHWARZE BERGRENZUNG — Suchen nach Daten

WEISSE BERGRENZUNG — Fehler beim Aufladen

Wenn die Bergrenzung während des Aufladens weiss wird, lassen Sie das Band etwas Zurücklaufen und drücken Sie die Taste PLAY, um mit dem Aufladen fort fahren.

5. Oft können Fehler beim Aufladen reduziert werden, wenn man sicherstellt, dass der Daten-Recorder so weit wie möglich vom Fernseher entfernt steht.

Rock 'n' Wrestle ist das erste wirklich 3-dimensionale Ringkampf-Spiel. Es wird ausschließlich mit der Tastatur oder dem Steuerknüppel kontrolliert.

Sie sind **Gorgeous Greg** — der an zehnter Stelle stehende Kämpfer für den Weltmeisterschafts — Gürtel. Können Sie sich und die Spitze ringen?

Wahlmöglichkeiten

F1: Beginnen Sie das Spiel.

F3: Schalten Sie das Spiel für einen oder zwei Spieler ein.

F5: Halten Sie das derzeitige Spiel an.

F7: Treffen Sie Ihre Wahl zwischen dem Steuerknüppel und der Tastatur.

Spiel für einen Spieler

Stecken Sie Ihren Steuerknüppel in den vorderen Anschluss. Ihr Ringkämpfer, der sich in der unteren rechten Ecke des Rings befindet, ist der an zehnter Stelle stehende Kämpfer. Ihre Aufgabe ist es, alle anderen Kämpfer zu besiegen bis Sie zum Weltmeister werden. Sie müssen jeden Gegner innerhalb eines begrenzten Zeit- n-Boden festhalten ohne selbst am verlieren Sie das Spiel wegen Nichtantretens. Beim Endkampf für den Titel gibt es keine Zeitgrenze. Das Spiel kann durch Drücken Ihres Schalters oder durch druck auf die F1 Taste gestartet werden.

Spiel für zwei Spieler

Der untere Ringkämpfer wird durch einen Steuerknüppel im vorderen Anschluss kontrolliert, während der obere Ringkämpfer vom hinteren Anschluss aus kontrolliert wird.

Beide Spieler können sich einen Ringkämpfer durch Aufwärts — oder Abwärtsbewegen ihrer jeweiligen Steuerknüppel wählen und auf ihren Schalter drücken, wenn der Ringkämpfer ihrer Wahl erscheint. Der Gewinner erhält ein Teil der seine. Gegen zwei Mal innerhalb des vorgeschriebenen Zeit am Boden festhält. Das Spiel kann durch druck auf die F1 Taste gestartet werden.

Verwenden der Tastatur

Die Möglichkeit, mit der Tastatur zu spielen wurde für Benutzer, welche dieses Spiel ohne den Steuerknüppel spielen möchten, mit eingeschlossen.

Die nachstehenden Tasten werden dabei verwendet:

Spieler 1 (Rechts unten)	X	Spieler 2 (Links oben)
Nach oben—	W	Nach oben
Nach unten—	/	Nach unten—
Links—	A	Links—
Rechts—	D	Rechts—
Schalten—	S	Schalten—

Das Spielen des Spiels

Obwohl Sie beim Vorspielen des Spiels möglicherweise den Eindruck gewinnen, dass "Rock 'n' Wrestle" ein kompliziertes Spiel ist, so ist nichts unwarhr als das.

Eine einfache Regel, die Sie befolgen müssen sich, wenn Sie Ihren Ringkämpfer kontrollieren, ist sorgfältig zu beobachten, in welche Richtung er schaut.

Wenn er zum Beispiel den Bildschirm hinaufblickt, dann würde das Bewegen Ihres Steuerknüppels zur Folge haben, dass er sich nach oben bewegt. Durch Bewegen Ihres Steuerknüppels nach unten würde er nach rechts gehen. Um inn zum Herumdrehen zu veranlassen (Drehung um 180 Grad), müssen Sie ihn entweder zwei Mal nach links oder zwei Mal nach rechts drehen.

Sämtliche Bewegungen richten sich nach der Richtung, in welche der Ringkämpfer schaut. Zum Beispiel, werden Sie jedes Mal, wenn Sie auf den Schalter drücken und in die Richtung zielen, in die Sie blicken, nach Ihrem Gegner greifen (Ihre Arme verlängern sich). Wenn Sie in die entgegengesetzte Richtung zielen, so würde das zusammen mit dem Schalter zur Folge haben, dass Sie sich nach rückwärts bewegen und Ihren Gegner mit dem Fuss treten.

Wenn Sie sich überlegen, welchen Schritt Sie machen sollen, so sehen Sie sich einfach die Lage, in der Sie sich befinden an und versuchen sich Sie das zu tun, was natürlich wirkt und aussieht. Z. B. Kopfstöße, Griffe, Festhalten und Schläge und Vorwärtswartbewegungen.

Fusritte und Hochheben sind Rückwärtswartbewegungen. Armbewegungen wie z.B. Schläge mit dem Vorderarm, Fallenlassen der Ellbogen und Wäschelainen sind Bewegungen nach links oder rechts.

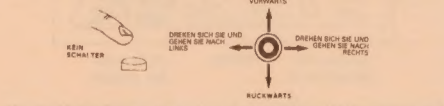
Bewegungsbewegungen:

Die einfachste Art und Weise alle Ihre Bewegungen zu uban ist, das Spiel für 2 Spieler zu spielen. Ihr Gegner wird keinerlei Bewegungen gegen Sie vornehmen, was ihnen die Möglichkeit geben sollte, jede Bewegung bis zur Perfektion zu üben.

Einzelheiten über die Bewegungen können "Rock 'n' Wrestle" entnommen werden.

Bei der nachstehenden graphischen Darstellung über die möglichen Bewegungen, wird vorausgesetzt, dass Ihr Ringkämpfer den Bildschirm hinauf schaut.

1.1 Bewegungen im Ring herum



Um eine Kehrtwendung zu machen, drehen Sie zwei Mal nach links oder zwei Mal nach rechts

1.2 Rennen und Abhralen von Seilen

Wenn Sie noch ein paar Schritte weitergehen, werden Sie anfangen zu rennen. Wenn Sie in die Seile rennen, können Sie abprallen und zusätzliche Stoskraft durch Umkehren der Bewegung Ihres gewinnen Steuerknüppels, während Ihr Ringkämpfer sich auf die Seile stürzt. (Sie können sehen, wie diese sich nach aussen bewegen.)

1.3 Zermürben Ihres Gegners



Das hochgehobene Knie, der Schlag mit dem Vorderarm und der Fustritt sind Bewegungen, die dazu bestimmt sind, die Kraft Ihres Gegners zu schwächen und die Gelegenheit zu einem Handgriff zu geben.

1.4 Greifen Ihres Gegners

Durch Drücken des Schalters und Vorwärtstosses den Steuerknüppels erzielen Sie, dass die Arme Ihres Ringkämpfers verlängert werden. Sie können dann versuchen, nach Ihrem Gegner zu greifen indem Sie den Steuerknüppel zurückdrücken.

Wenn Sie in Reichweite sind und Ihre Bewegung Zeitlich richtig eingeschätzt haben, können Sie Ihren Gegner fassen. Wenn Sie ihm genau gegenüberstehen können Sie ihm eine Kopfzange verabreichen.

Wenn Sie von hinten nach ihm greifen, können Sie ihm einen Kopfschlag verabreichen. Wenn Sie von hinten nach ihm greifen, können Sie ihm einen vollständigen Nacheinhebel versetzen. Wenn Sie ihn in einem Armschlüssel.

1.5 Armschlüssel und Verdrehen des Armes
Wenn Sie Ihren Gegner mit einem Armschlüssel gefangen haben, können Sie ihn anschließend den Arm verdrehen indem Sie ihren Finger auf den Schalter lassen und den Steuerknüppel in einer kreisförmigen Bewegung drehen. Um ihn zu befreien und ihn in die Seile zu werfen, nehmen Sie einfach ihren Finger vom Schalter weg. Je nachdem wie sehr Sie ihn den Arm verdrehen, wird er in die Seile rassen und ohne jegliche Kontrolle zurückprallen. Sie können ihn schneller drehen indem Sie Ihren steuerknüppel Hin- und herbewegen. Er kann jedoch weiter und sich durch Hin- und Herbewegen befreien.

1.6 Nachden Sie Ihren Gegner in die Seile geworfen haben.



Durch Vorwärtstossen des Steuerknüppels werden Sie durch die Luft fliegen, was, wenn es mit Erfolg durchgeführt wird, zum Festhalten Ihres Gegners führen wird. Ziehen Sie sich zurück und Sie werden ihn mit einem sehr wuchtigen Fusstritt loslassen. Die Wäscheleine ist eine sehr nützliche Manöver nachdem Ihr Gegner von den Seilen abgeprallt ist. In den meisten Fällen bleibt ihm die Luft weg und er landet auf der Matte.

1.7 Vordere kopfschlag



Nachdem Sie nach Ihrem Gegner gegriffen haben während Sie ihm gegenüberstehen halten Sie den Schalter nach unten gedrückt. Wenn Sie den Steuerknüppel nach vorne drücken, wird Ihr Gegner durch einen Kopfschlag zum Taumeln gebracht. Die Bewegung des Steuerknüppels nach links oder rechts führt zu einem umgekehrten Suplex, einer der am besten aussehenden Bewegungen beim Boxen. Durch Zurückziehen des Steuerknüppels können Sie versuchen, Ihren Gegner über Ihren Kopf hochzuheben. Das kann Ihnen gelingen, wenn Sie genügend Energie haben und Ihr Gegner keinen zu starken Widerstand stossen, versuchen Sie es einfach noch einmal. Vielleicht können Sie Ihren Gegner ergreifen, wenn er nicht auf der Hut ist.

1.8 Kraftiges Hochheben (nachdem Sie Ihren Gegner aus der vorderen Kopfschlag gehoben haben).



Dies ist eine sehr meisterhafte Stellung. Wenn man sie richtig benutzt ist Ihr Gegner Ihnen ausgesetzt. Um ihn in der Flugzugdrehung herumzudrehen, müssen Sie Ihren Steuerknüppel bewegen. Sie können die Drehstärke erhöhen in dem Sie, Ihren steuerknüppel Hin- und Herbewegen. Ihr Gegner kann jedoch durch schnelle Bewegungen kontern. Sie können den Schalter jederzeit loslassen, wodurch Ihr Gegner ziemlich sanft auf die Matte geworfen wird. Wenn Sie Ihren Steuerknüppel nach vorne stossen, wird er mit einem Schlag auf der Matte landen. Genauso wie die Flugzugdrehung werden Sie anschließend einen sehr heftigen -geschmeterten Gegner vor sich haben.

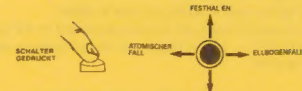
Das Zurückziehen des Steuerknüppels führt zu einer der verheerendsten, jedoch schwierigsten Bewegungen in 'Rock 'n' Wrestle' - dem 'Mordschlag'. Obwohl sich sehr wenige Gegner von diesem halsbrecherischen Manöver erholen, ist es für Widerstand sehr geeignet (s. 1.12).

1.9 Vollständiger Nelson (Griff von hinten)



Nachdem Sie von hinten nach Ihrem Gegner gegriffen haben, lassen Sie ihren Finger weiterhin auf dem Schalter. Nach einem gut ausgeführten Suplex liegt Ihr Gegner auf der Matte und schnappt nach Luft. Durch Vorwärtstossen des Steuerknüppels erreichen Sie den atomischen Fall, bei dem Ihr Gegner zuerst mit den Füßen auf die Matte fällt. Nach verheerender ist der Rückenbrecher, ein Manöver, bei dem das Rückgrat Ihres Gegners neu ausgerichtet werden muss.

1.10 Gegner flach auf der Matte



Während Ihr Gegner auf der Matte liegt, können Sie ihn ausserdem durch Stampfen angreifen oder indem Sie ihn einen gut platzierten Knieoder Elbodruck versetzen. Wenn er so aussieht, als sei er in Schwierigkeiten, so können Sie es mit einem Spannschraubenflug versuchen (s. 1.11). Wenn Sie der Meinung sind, dass er schwach genug ist, um verprügelt zu werden das stossen Sie den Steuerknüppel nach vorne, um die Prügel zu verstärken.

1.11 Spannschraubenflug



Wenn Sie in irgendeiner der vier Ecken stehen und auf Ihren Schalter drücken, so wird Ihr Drucker den Spannschraubenflug, das glänzendste aller Ringmanöver, auslösen. Sie werden sehen wie Ihr Ringkampfeßr die spannschraube hinaufklettert und mit ausgestreckten Armen zum Herunterfallen bereit ist. Lassen Sie Ihren Schalter los und wird sich in die Luft werfen und in Richtung Ringmitte fliegen. Wenn Sie mit ihm Kontakt bekommen, gleich ob Ihr Gegner flach auf der Matte liegt oder aufrecht auf der Matte steht, so kann dies Ihren Gegner vernichten, wenn er Ihnen aber entgeht, so können Sie sich wirklich wehtun. Seien Sie ebenfalls auf der Hut vor Gegnern, die auf der Matte liegen, da diese sich verstellen könnten - bereit, im letzten Moment davonzuspringen.

1.12 Was Sie in einer kompromittierten Lage tun können (Rütteln mit dem Steuerknüppel?)
Wenn immer Sie festgehalten werden, wie zum Beispiel in einer Kopfschlag, so können Sie mit Ihrem Steuerknüppel rütteln, um die heimtückischen Absichten Ihres Gegners zu verhindern. Bewegen Sie einfach, so schnell Sie können, Ihren Steuerknüppel nach oben und unten oder von einer Seite auf die andere.

1.13 Abbrechen des Festhaltens
Beendigung Ihren Gegner umzuwerfen, wenn er Sie festhält und verprügelt, bewegen Sie Ihren Steuerknüppel vor- und rückwärts (mit anderen Worten, versuchen Sie aufzustehen).

1.14 Aufstehen von der Matte
Sie können versuchen, mit dem Steuerknüppel zu rütteln, um zu versuchen, die Kontrolle wieder zu gewinnen. Sie müssen jedoch auf den Schalter drücken, um aufzustehen. Sie können unten bleiben, so lange Sie möchten, d.h. sich verstellen, indem sie einfach nicht auf den Schalter drücken.

Hinweise für fortgeschrittene Spieler

Gewaltige Bewegungen sind solche, bei denen Hochheben und Körperschläge, Suplexe und Mordschläge angewandt werden. Bei diesen Bewegungen kann Ihrem Gegner der allerhöchste Schaden zugefügt werden, wenn Sie den Schalter loslassen, wenn es den Anschein hat, dass Ihr Ringkämpfer seinen Gegner loslässt. Flugzugdrehung - Wie der Propeller eines Flugzeuges wird das hilflose Opfer stehend im Kreis herumgedreht.

Armdrehung - Eine weitere Bewegung, die dieses Mal jedoch auf der Matte durchgeführt wird, bevor das Opfer in die Seile geworfen wird. **Vordrehen Des Armes** Dazu bestimmt, dass Ihr Gegner wirklich verheddert wird. **Atomischer Fall** - Das Opfer wird hochgehoben und dann mit den Füßen zuerst auf die Matte geworfen. **Rückenbrecher** - Noch verheerender als der Atomische Fall. In diesem Fall wird das Rückgrat des Opfers durch das Knie seines Angreifers neu ausgerichtet. **Körperschlag** - Von einer grossen Höhe aus wird Ihr armer Gegner auf die Matte fallen gelassen.

Wäscheleine - Das hilflose Opfer wird an seinem verlängerten Vorderarm zum Trocknen aufgehängt. **Falltritt** - Dieses Mal verwechselt der Angreifer den Kopf seines Gegners mit einem Fussball, den er fliegen lässt. **Fallenlassen Das Ellbogens** - Zuerst hebt er ihn nach oben und anschließend lässt er seinen Ellbogen aus einer grossen Höhe auf sein flach hingestrecktes Opfer hinunterfallen. **Zerquetschen Mit Dem Fliegenden Körper** - Der angreifer schleudert seinen Körper wie durch eine Kanone gefeuert auf das Opfer. **Schlag Mit Dem Vorderarm** - Ein schmerzhafter Schlag mit dem Vorderarm auf den Kopf.

Vollständiger Nelson - Eine starke Bewegung, die von hinten kommt. **Kopfschlag** - Ein harter kopf ist immer eine tödliche Waffe gegen einen ahnungslosen Gegner. **Kopfschlag** - Wenn es von vorne erfolgt, so gibt dieses Manöver dem Angreifer Kontrolle über sein Opfer. **Fusstritt** - Ein heimlicher Tritt in den Magen kann die erwünschte Wirkung haben. **Kniestoss** - Ein gut platzierte Kniestoss kann am Aussehen des Gegners Wunder wirken. **Knieschlag** - Dieses Manöver kann jeden Gegner in die Knie zwingen. **Verrückter Angriff** - Einfach, aber wirksam - rennen Sie einfach auf Ihren Gegner wie ein verrückter Stier zu. **Mordschlag** - Eine absolut furchtinflossende Bewegung, bei der das arme Opfer mit dem Kopf voraus in die Matte hineingestossen wird.

Festhalten - Hierauf kommt es an. Halten Sie den Mann fest bis man auf drei gezählt hat. **Umgekehrter Suplex** - Eine wunderschöne Bewegung - das Opfer wird geradeaus nach oben und kopfüber geworfen wie ein umgekehrtes Pendel. **Streichen** - Versetzen Sie einen sustritt während der Mann am Boden ist. **Suplex** - Eine anmutige Art und Weise, Ihrem Gegner auf die Matte zu helfen. **Spannschrauben-Flug** - Sie sagwebe wue eub -fakje gerynm der vereut unt sug ayf eub ybderwartetes lofer zu stürzen.

LORD TOFF
Der gefährlichste Ringkämpfer, den es heute auf der Welt gibt. Lord Toff kann seine vordrehen bis zu einem unheimlichen Sohn von Jakob 1, zurückverfolgen. Seiner Meinung nach, wird das Britische Weltreich wiederkommen und er wird zu geborener Zeit seinen Beitrag dazu leisten. Lord Toff ist ein wissenschaftlicher Ringkämpfer - er kennt sämtliche Bewegungen. **BAD BARNEY TROUBLE**
Dieser maskierte Mann schlägt aus unbekannten Orten zu. Er leidet durch Schmerzen auf. Es gibt wenige Ringkämpfer, die Bestrafungen wie dieser Mann ertragen können und trotzdem kommt er immer wieder zurück, um zu kumpeln und zu gewinnen. Sein Lieblingsmanöver ist die 'Wäscheleine'. "Es ist für mich ein wahres Vergnügen, zu hören, wie sie ersticken. Es gibt mir einen richtigen Aufschwung". **FLYING EAGLE**
Ein Apache mit Stierblut - tapfer mit der Verstoßenheit und Schlaueit seiner Vorfahren. Flying Eagle ist stolz darauf, seine Gegner auszumanoüvrieren. Seine Name spiegelt seine Fähigkeit, den Spannschraubenflug auf vernichtende Weise anzuwenden.

VICIOUS VIVIAN
Vivian ist kein Weichling. Mit einem solchen Namen lernte er rasch, sich in jeder Situation zu verteidigen. Er biss sich die Zähne auf den Zuschauerangen von Whitehart Lane aus und war seither standing am Ball. **MISSOURI BREAKER**
Das ist ein schabiger Geck. Sein Stil ist niedrig und schützend. Seine Stärke stammt von, Herumwerfen von Kühen auf seiner Ranch zuhause in Texas. Seien Sie vor seinem Körperschlag auf der Hut. **L.A. BRUCE**
Grüsse aus Tinsel Town. Er ist ein wirlicher können innerhalb und ausserhalb des Rings. Passen Sie auf, dass er nicht hinter Ihnen steht. "Wenn ich Sie über meinem Kopf herumwirbel, schmettere ich sie auf die Matte - das macht Spass".

ANGRY ABU
Abdul ist wutend. Warum? Er ist der jüngste Sohn der niedrigsten Frau eines der wohlhabendsten Scheiche im Mittleren Osten. Er steht für die Erbschaft an letzter Stelle. Er liebt es, nach ONI zu bohren indem er die Kopfe seiner Gegner durch die Matte stösst. **MOLDOVIT MICK**
Dieses einaugige Energiebündel hat sich als eine Macht erwiesen, mit der man rechnen muss. Man sagt, dass sein Schadel über 5 cm dick ist. Bei einem Kurzstich stattgefundenen Training konnte man ihn dabei beobachten wie er dicke Eisklötze mit seinem Kopf zerschmettern. **Warnung** - kommen Sie nicht auf die Seite, auf der er blind ist, es mach irgendetwas. **REDNECK MCCOY**
Redneck McCoy ("nennen Sie mich Red") ist zum dicken Rauch gekommen, um sein Glück beim "Ring" zu versuchen. Lassen Sie sich nicht von seiner sündigen Gastfreundschaft täuschen - wenn er seinen atomischen Fall anwendet, fühlen Sie sich anschließend wie ein Zerknirschter. Er ist ein Südwästische Schottlands eingerammt wurde.

GORGEOUS GREG
Greg, Du bist prachtvoll - du blonder Held. Herausgegeben von: Melbourne House Castle Yard House, Castle Yard Richmond, Surrey, TW10 6TF Vereinigtes Königreich 96-100 Tope Street, South Melbourne 3205 Victoria, Australien

Verdiente Konzepte dieses Spiels - Gregg Barnett Dieses Spiel wurde entworfen und programmiert durch das nachstehende Team: Gregg Barnett Bruce Bayley Cameron Duffy Damian Watharow Zusätzliche Programmierung - Andrew Pavlomanolacos Nigel Spence/ Graphische Gestaltung - Greg Holland Musik - Neil Brennan

ENGLISH

Loading Instructions
1. Place the cassette in your Commodore data recorder and ensure that it is properly connected and that the tape is fully rewound.
2. Press PLAY on the data recorder.
3. Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. The computer will now automatically start the data recorder and the program will load.
4. **ROCK 'N' WRESTLE** uses the 'PAVLODA' fast loading system and the entire 64K program will load into your computer in approximately 3 minutes. The program is loaded in short blocks to minimise loading errors. There are three border 'modes' used during the loading process:
FLASHING BORDER - Loading data
BLACK BORDER - Searching for data
WHITE BORDER - Loading error

Often, loading errors can be reduced by ensuring that the data recorder is as far away from your T.V. as possible.
6. In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the nearest office to you. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE.
(This notice does not affect your statutory rights).

Rock 'n' Wrestle is the first truly 3 dimensional wrestling game, and is controlled entirely from the keyboard or joystick.
You are **Gorgeous Greg**, the tenth ranked contender for the World Championship Belt. Can you wrestle your way to the top?

Selecting Options
F1: Start Game
F3: Switch between 1 player and 2 player games
F8: Stop current game
F7: Switch between joystick and keyboard modes.

One-player mode
Play your joystick into the front port. Your wrestler, the one in the bottom right hand corner of the ring is the 10th ranked contender. Your task is to overcome all other contenders until you become world champion. You must pin each opponent within a time limit, without being pinned yourself. If the time expires you will lose the match by default. The final bout for the title has no time limit. The game can be started by pressing your trigger of by hitting the F1 key.

Two-player mode
The bottom wrestler is controlled by a joystick in the front port while the top wrestler is controlled from the rear port. Both players may choose a wrestler by moving their respective joystick up or down and pressing their trigger when the wrestler of their choice appears. The winner is the first player to pin his opponent twice within the given time limit. The game can be started by hitting the F1 key.

Using the keyboard:
The keyboard option has been included for users wishing to play this game without the joystick. The following keys are used:

Player 1 (Bottom Right)		Player 2 (Top Left)	
UP—	W	UP—	/
DOWN—	X	DOWN—	8
LEFT—	X	LEFT—	—
RIGHT—	S	RIGHT—	—
TRIGGER—	S	TRIGGER—	;

Playing the Game
Though looking at the demo game may have given you the impression that "Rock 'n' Wrestle" is a complex game to play, nothing is further from the truth.

The simple rule to follow when controlling your wrestler is to watch carefully which direction he is facing. For example, if he is facing up screen then moving your joystick up would cause him to walk up. Moving your joystick down would cause him to walk backwards. Moving the joystick to the right would cause him to turn and walk to the right. To turn around (a 180 degree turn) you must either turn to the left twice or to the right twice.

All moves are centered around the direction in which your wrestler is facing. For example when ever you press the trigger and point in the direction in which you are facing you will make a grab for your opponent (your arms will extend). Pointing in the opposite direction combined with the trigger would cause you to arch back and kick at your opponent.

When thinking of what move you can do just look at the situation you are in and try what looks and feels natural. E.g. headbutts, grabs, pins and slams are in a forward direction. Kick and lifts are backwards. Arm movements such as forearm jolts, elbow drops and clothes lines are to the left or right.

Practicing moves
The easiest way to practice all your moves is to go into 2 player mode. Your opponent will not make any move against you so you should be able to perfect any move.
Details of the moves available in "Rock 'n' Wrestle". In the following graphic representation of the available moves it is assumed your wrestler is facing upscreen.

1.1 Moving around the ring



To do an about face turn left twice or turn right twice.

1.2 Running and bouncing off ropes
If you continue to walk in the same direction for a few steps you will begin to run. If you run into the ropes you can bounce off and gain extra momentum by restraining your joystick direction as your wrestler lunges into the ropes (you will see them bend outward).

1.3 Softening up your opponent



The lifted knee, the forearm jolt and the kick are softening up moves designed to sap your opponent's energy and provide an opening for a grab.

1.4 Grabbing your opponent

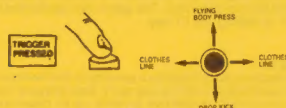
Pressing the trigger and pushing the joystick forward will result in your wrestler extending his arms. You may then try to grab your opponent by pulling back on the joystick.

If you are in range and have timed your move correctly, you will get hold of your opponent. If you are facing him head on you will put a front headlock on him. If you grab him from behind you will put him in a full nelson or if you grab him from either side you will have him in an armlock.

1.5 Arm lock and arm spin

Having trapped your opponent in an armlock. You can then spin him by keeping your finger on the trigger and moving the joystick in a circular motion. To release him and throw him into the ropes simply take your finger off the trigger. Depending upon the strength of the spin he will go careering into the ropes and bounce off out of control. You can spin him faster by jiggling your joystick. Likewise he can counter and break free by out-jiggling you.

1.6 After throwing opponent into ropes



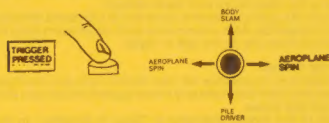
Pushing the joystick forward will launch you into a flying body press which, if successful, will see you pinning your opponent. Pullback and you will let loose with a very powerful drop kick. The clothes line is a very useful manoeuvre after your opponent has been bounced off the ropes. More often than not it knocks the air out of him and brings him to the canvas.

1.7 Front Headlock



Having grabbed your opponent whilst facing him, keep the trigger pressed. Pushing your joystick forward will stagger your opponent with a head butt. Moving the joystick to either side will result in a reverse suplex, one of the best looking moves in wrestling. By pulling back on the joystick you can try to lift your opponent above your head. This will succeed if you have sufficient energy and your opponent is not resisting too strongly (see 1.12). If you encounter resistance simply try again, you may catch your opponent off guard.

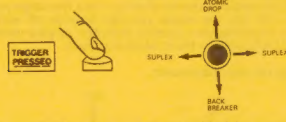
1.8 Power lift (having lifted opponent from front headlock)



This is a very masterful position to be in as if played right your opponent is at your mercy. To aeroplane spin your opponent move your joystick. You can increase the force of the spin by jiggling your joystick. Likewise your opponent can counter by out-jiggling you. Release your trigger anytime to dump your opponent rather unceremoniously onto the canvas. Pushing your joystick forward will body slam him onto the mat. Like the aeroplane spin this will produce a very stunned opponent.

Pulling the joystick back will result in one of the most devastating but difficult moves in "Rock 'n' Wrestle", the pile driver. Though few opponents recover from this neck breaking manoeuvre it is very susceptible to resistance. (See 1.12)

1.9 Full nelson (rear grab)



After having grabbed your opponent from behind, keep your finger on the trigger. A well executed suplex will have your opponent lying on the mat, gasping for breath. Pushing forward on the joystick will result in the

atomic drop in which your opponent is driven feet first into the canvas. Even more devastating is the back breaker, a manoeuvre designed to rearrange your opponent's spine.

1.10 Opponent flat on the canvas



— If your opponent is on the mat you may further attack him by stomping on him or delivering a well placed elbow drop. If he looks as if he's in trouble you might try a turnbuckle fly (see 1.11). If you think he's weak enough to pinpush the joystick forward to reinforce the pin.

1.11 Turnbuckle fly



Standing in any of the four corners and pressing your trigger will initiate the turnbuckle fly, the most glamorous of all wrestling manoeuvres. You will see your wrestler climb up the turnbuckle and wait, arms stretched, ready to pounce. Release your trigger and he will launch himself into the air, flying toward the centre of the ring. If contact is made, whether your opponent be flat on the mat or standing upright, this can devastate your opponent, but if you miss you can really hurt yourself. Also be wary of opponents lying on the mats as they could be faking, ready to jump away at the last moment.

1.12 What to do in a compromising position (the joystick jiggle)

Whenever you're caught in a hold such as a headlock you might jiggle your joystick to frustrate your opponent's dastardly intentions. Simply move your joystick up and down or side to side as fast as you can.

1.13 Breaking a pin

To throw your opponent when he's pinning you move your joystick forward and back (in other words try to get up) —

1.14 Getting up from the mat

You may use the joystick jiggle to try and regain control but you must press the trigger to stand up. You may stay down as long as you like i.e. fake it by not pressing your trigger.

Advanced players tips

Power moves

Power moves are those employing lifts such as body slams, suplexes and piledrivers. In these moves maximum damage to your opponent can be achieved by releasing the trigger when it looks like your wrestler is letting go of his opponent.

LIST OF MOVES IN 'ROCK 'N' WRESTLE'

AEROPLANE SPIN — Like the propeller of an aeroplane the helpless victim is spun around and around.

ARMSPIN — Another spin but this time it takes place on the mat before the victim is flung onto the ropes.

ARM TWIST — Designed to really get your opponent tangled up.

ATOMIC DROP — The victim is lifted up then driven feet first into the canvas.

BACK BREAKER — More devastating than the Atomic Drop. This time the victim's spine is rearranged by his attacker's knee.

BODY SLAM — From a great height your poor opponent is splattered onto the canvas.

CLOTHES LINE — the hapless victim is hung out to dry by an extended forearm.

DROP KICK — This time the attacker mistakes his opponent's head for a football as he lets fly.

ELBOW DROP — First a wind up then the attacker drops his elbow from a great height onto his victim.

FLYING BODY PRESS — The attacker catapults his body at the victim as if fired from a cannon.

FOREARM JOLT — A forearm blow to the head.

FULL NELSON — A strength move enforced from the rear.

HEADBUTT — A hard head is always useful weapon against an unsuspecting opponent.

HEADLOCK — Applied from the front this manoeuvre gives the attacker control over his victim.

KICK — A sneaky kick in the stomach can have the desired effect.

KNEE STRIKE — This manoeuvre can double any opponent up.

MAD CHARGE — Simple but effective, just run straight at your opponent like a mad bull.

PILE DRIVER — a totally awesome move, the poor victim is drilled head first into the canvas.

PIN — This is what it's all about, keep that man covered for a count of three.

REVERSE SUPLEX — A beautiful move, the victim is flipped right up and over like an inverted pendulum.

STOMP — Put the boot in while the man is down.

SUPLEX — A graceful way to help your opponent to the canvas.

TURNBUCKLE FLY — Like a falcon you hover ready to swoop on an unsuspecting prey.

THE WRESTLERS HALL OF FAME

LORD TOFF

The most dangerous wrestler in the world today. Lord Toff traces his lineage back to an illegitimate son of James I. As far as he is concerned the British Empire will come again and he'll do his part when the time comes. Lord Toff is a scientific wrestler — he knows all the moves.

BAD BARNEY TROUBLE

This masked man hails from parts unknown. He thrives on pain. Few wrestlers can take the kind of punishment this man has and still come back to fight and win. His favourite manoeuvre is the 'clothesline': 'I love to hear them choking — it gives me a real buzz.'

FLYING EAGLE

A bull blooded Apache brave with all the stealth and cunning of his ancestors. Flying Eagle prides himself on out-maneuvering his opponents. His name reflects his ability to use the turnbuckle to devastating effect.

VICIOUS VIVIAN

Vivian is noissy. With a name like that he quickly learnt to take care of himself in any situation. He cut his teeth on the terraces of Whitehead Lane and has been laying the boots in ever since.

MISSOURI BREAKER

This is one mean dude. His style is down and dirty. He gets his strength from throwing cows on his ranch back home in Texas. Watch out for his body slam.

L.A. BRUCE

Hails from tinsel town, a real performer in and out of the ring. Don't let him get behind you. "When I've got 'em spinning over my head I smash 'em into the canvas. It's like wow, man."

ANGRY ABDUL

Abdul is angry. Why? He's the youngest son of the most junior wife of one of the wealthiest sheiks in the Middle East. He's last in line for the inheritance. He likes to practise drilling for oil by driving his opponents' heads through the canvas.

MOLOTOV MICK

This one-eyed powerhouse has proven to be a force to be reckoned with. His skull is said to be more than two inches thick. At a recent training session he was seen to be smashing solid blocks of ice with his head. Warning — don't get on his blind side it makes him angry!

REDNECK McCOY

Redneck McCoy ("call me Rad") has come to the big smoke to try his hand at 'wrestling'. Don't be fooled by his southern hospitality — when he applies the atomic drop you'll feel like a fence post planted in the south forty.

GORGEOUS GREG

You are Gorgeous Greg, the blonde hero.

Published by

Melbourne House
60 High Street, Hampton Wick,
Kingston Upon Thames, Surrey KT1 4DB
United Kingdom

96-100 Tope Street, South Melbourne 3205,
Victoria, Australia

CREDITS

Game concept and design — Gregg Barnett

This game was designed and programmed by the

team of:

Gregg Barnett, Bruce Bayley, Cameron Duffy,

Damian Wethrow

Additional programming —

Nigel Spencer, Andrew Pavlumanolakis

Graphics — Greg Holland

Music — Neil Brennan

WARNING: Infringement of copyright is a criminal offence. Copying, hiring, lending, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express written permission of Melbourne House Publishers Ltd. All Melbourne House products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.